SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nº 14
R$ 4,00

DUAS CAPAS: UMA REVISTA MUITO LOUCA!

PLAYSTATION MAGAZINE

TOMB RAIDER III
TODOS OS SECRETS DO JOGO

FINAL FANTASY VIII
MARVEL VS. STREET
SYPHON FILTER
EHRGEIZ

Vire e veja a outra capa

DETONADO!
BRAVE FENCER MUSASHIDEN

9533

ISSN 1413-8301

VALE UMA Jogada PRÊMIO
Ao Recarregar seu Sports Card.*

OS ÚLTIMOS SERÃO...

The Ultimate Sports Arcade Game Center

www.sportsarcade.com.br

...OS ÚLTIMOS.

Todos os lançamentos de jogos de luta, esportes, Pinballs e Simuladores, compra por combos, desafios e uma galera fera em todos os tipos de games.

Venha para a Sports Arcade e prepare-se para muita ação!

(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Candido de Abreu

*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma **Jogada Prêmio.**

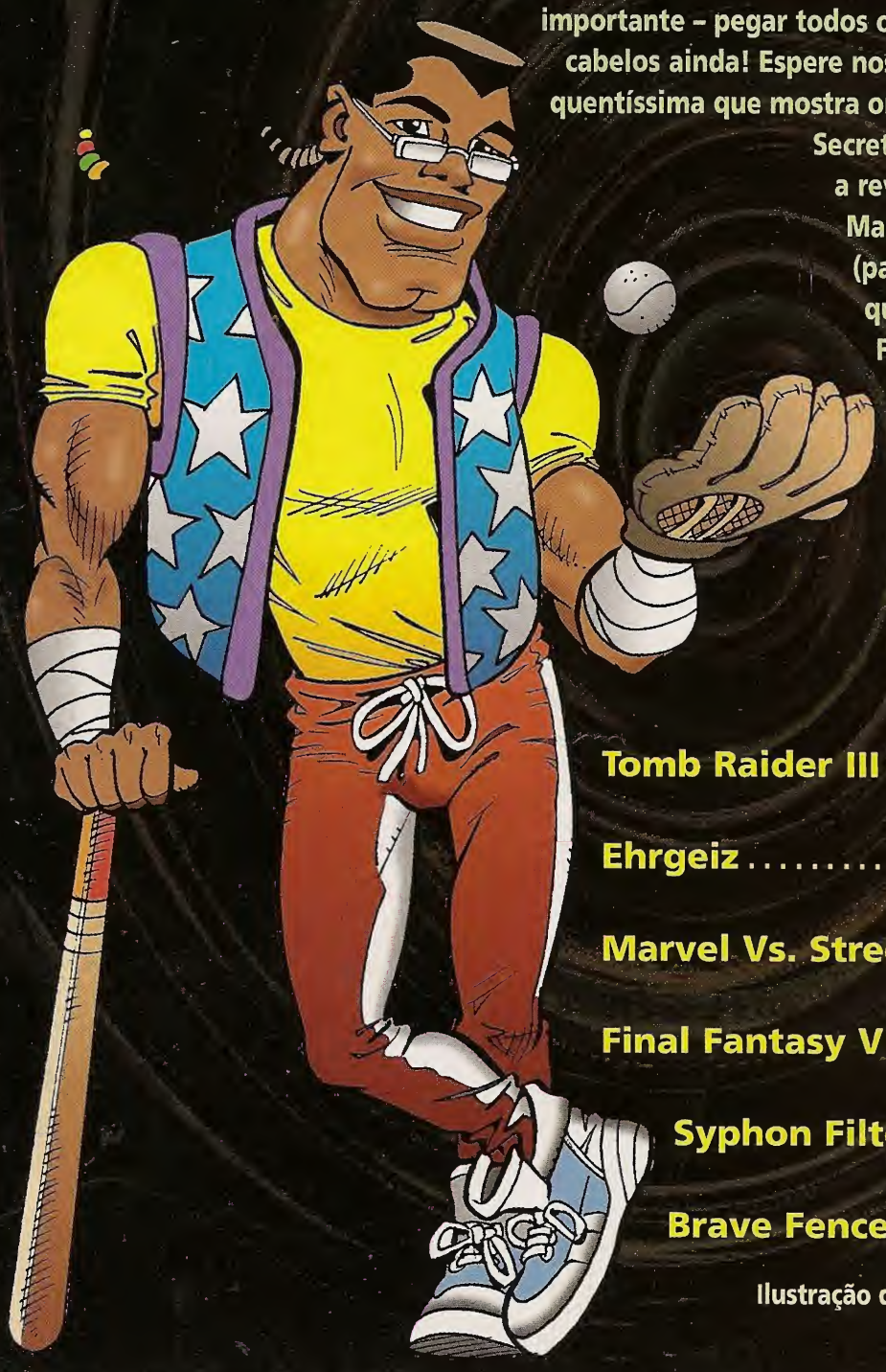
SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL

PLAYSTATION

As outras gatinhas do videogame que me desculpem, mas Lara Croft é a melhor. Boa mesmo! Tão bom quanto a heroína é o jogo. Bom e complicadíssimo: são áreas e áreas para explorar, montanhas de itens de que você vai precisar e novos movimentos, que você deve dominar para chegar ao final e – mais importante – pegar todos os Secrets. Mas não arranque seus cabelos ainda! Espere nossa oferta especial: uma matéria quentíssima que mostra onde estão escondidos todos os Secrets de Tomb Raider III. E se você abrir a revista agora, vai levar combos de Marvel Vs. Street e Ehrgeiz (participação especial do Baby), dicas quentíssimas de Syphon Filter e Final Fantasy VIII e um detonado mais que completo de Brave Fencer Musashiden. Abra agora!

Lord Matias



Sumário

Tomb Raider III 4

Ehrgeiz 6

Marvel Vs. Street 8

Final Fantasy VIII 9

Syphon Filter 10

Brave Fencer Musashiden 12

Ilustração de Capa: Hector Gomez e Roko

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Sempre tem um amigo invejoso pra perguntar se você pegou todos o Secrets depois de terminar Tomb Raider III. E se você não pegou, agora vai pegar. Nesta matéria você vê a localização de todos os Secrets do jogo. Prepare-se para trabalhar: em Tomb Raider I e II era muito difícil pegar os Secrets, no III não é diferente. Nesta versão, existem muito mais Secrets e as fases são gigantes. Para ajudar, os gráficos embaralham tudo e os itens ficam misturados ao cenário. Então, preste muita atenção a tudo. Se vir alguma coisa suspeita e não tiver certeza de que pode alcançar, não tenha dúvida: salve o jogo e tente. Não abuse dos Flares, pois o que não falta no jogo são lugares escuros. Siga os passos.

TOMB RAIDER III

EIDOS

ação/aventura

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador
Memory Card

JUNGLE

SECRET 1: o primeiro Secret está logo no começo da fase. Desça o barranco e vire à esquerda

SECRET 2: ainda do lado esquerdo do barranco. Vá até as árvores e pegue o segundo Secret depois que as pedras rolarem

SECRET 3: vá para a cachoeira. Você vai encontrar o terceiro Secret à esquerda, no final do barranco com limo

SECRET 4: o quarto Secret está dentro da árvore caída, perto do tigre

SECRET 5: depois de passar pela árvore oca, na área próxima ao ninho

SECRET 6: quando chegar ao topo da colina com arbustos, aonde três rochas rolam, desça pelo canto esquerdo

TEMPLE RUINS

SECRET 1: o primeiro Secret está na sala com a estátua viva. Para encontrá-lo, empurre o bloco no buraco perto da porta e da alavanca

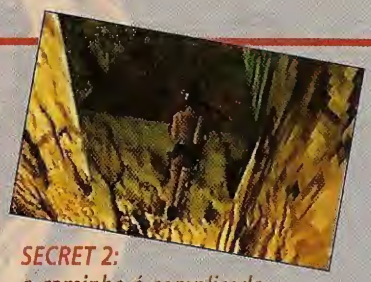
SECRET 2: depois da armadilha de espinhos, você vai entrar numa sala. Vá para o teto e empurre o bloco para alcançar o segundo Secret

SECRET 3: para pegar este Secret você deve ter o anterior. Vá para a sala com plataformas invisíveis e ative a terceira alavanca para abrir o portão que leva à piscina

SECRET 4: o próximo está no topo da sala em que os escombros caem em você. Desça engatinhando pelo lado direito dos espinhos

RIVER GANGES

SECRET 1: descendo o segundo poço da fase você vê o primeiro Secret



SECRET 2: o caminho é complicado. Vire à direita na pedra longa, usando o ATV

SECRET 3: perto do final da fase há uma fenda gigante. Você vai ter de pular para alcançar o Secret

SECRET 4: fique de olho. Este Secret você pega no ar, quando pula n'água. Pule e entre no buraco

COASTAL VILLAGE

SECRET 1: logo na primeira praia, no topo das rochas

SECRET 2: depois do Smuggler's Cave, passando pela areia movediça

SECRET 3: o terceiro Secret está no ramo perto da Serpent Stone

CRASH SITE

SECRET 1: mais areia movediça no caminho. Passe por ela e vá para o canto superior

SECRET 2: cuidado com os predadores. O próximo Secret está na área de caça do Raptor, perto das árvores, na plataforma superior

SECRET 3: está no topo da árvore em que o cadáver do Raptor está pendurado

MANDUBU GORGE

SECRET 1: o primeiro Secret da fase está escondido atrás da segunda cachoeira

SECRET 2: no penhasco, dê um salto para trás para cair dentro da cabana e encontrar o Secret

SECRET 3: pule para trás da cachoeira. O Secret está depois da sala do interruptor e antes da bifurcação

TEMPLE OF PUNA

SECRET 1: depois da enorme armadilha da rocha, volte pela escada e rache a parede oposta

THAMES WHARF

SECRET 1: logo no começo pule do telhado, passe o arame farpado e vá para a sala pequena

SECRET 2: perto da porta verde, pule e agarre a plataforma. Entre na abertura camuflada

SECRET 3: pule sobre a chaminé, agarre, puxe e caia pela esquerda

SECRET 4: no telhado da catedral, empurre o bloco para o mais longe possível e escale o barranco. Corra e pule sobre ele

SECRET 5: opa, não saia da fase ainda! À esquerda da saída há uma abertura na grade. Desça engatinhando

ALDWYCH STATION

SECRET 1: está na segunda plataforma, na sala da furadeira. Entre à direita, caia, pule. Vire, agarre, caia, caia e agarre

SECRET 2: vá pela esquerda da plataforma e atire na parede quando chegar no final

SECRET 3: use a Ornate Star que encontrou atrás da cortina no Masonic Temple na bilheteria

SECRET 4: está acima do botão usado para abrir a armadilha no trem

SECRET 5: Não mate o inimigo no final da fase. Ele vai abrir uma porta que dá acesso a uma área secreta

LUD'S GATE

SECRET 1: logo após a sala da armadilha com espinhos. Caia na plataforma menor, se pendure e caia do outro lado. Escale para encontrar o Secret

SECRET 2: depois, dê um salto para trás, gire e agarre-se no pequeno buraco. Você vai ver a plataforma quando escalar

SECRET 3: pule do topo, do topo mesmo, da esfinge e caia em cima das plataformas

SECRET 4: passando pela esfinge, suba a escada. Fique na plataforma e vire para ver o buraco onde brilha uma luz azul. Entre engatinhando

SECRET 5: o próximo está no canto do armazém cheio d'água. Embaixo d'água, procure por fendas e entre nelas engatinhando

SECRET 6: ainda no armazém, acione os interruptores em volta da sala e se esconda do guarda e do mergulhador que aparecem

THE CITY

SECRET 1: vá para o outro lado da plataforma da rampa e caia para trás das outras plataformas. Procure por uma segunda plataforma logo abaixo

NEVADA DESERT

SECRET 1: você precisará ter muito cuidado. Perto do primeiro bloco e do arame farpado desça pelo lado direito

SECRET 2: para encontrar, desça pela parede sobre o desfiladeiro

SECRET 3: engatinhe por debaixo do penhasco. O Secret está na praia antes das cachoeiras

HIGH SECURITY COMPOUND

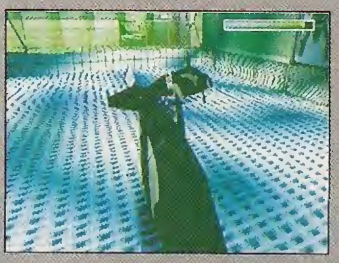
SECRET 1: está atrás de um dos blocos que podem ser empurrados, logo no começo. Encontre dentro da cela

SECRET 2: pegue as armas, volte para o cara que está de costas e mate-o. Pegue o pass, desça e use-o

AREA 51

SECRET 1: logo atrás da armadilha. Mate o guarda antes que ele acione o interruptor

SECRET 2: está na sala do míssil, perto do guindaste. Apenas atire na armadilha



SECRET 3: na sala em que está o Ovni, um buraco na parede leva ao aquário cheio de baleias

ANTARCTICA

SECRET 1: no começo da fase. Está perto da cabana, na ponte de gelo

SECRET 2: depois de pegar o barco, encontre o buraco na parede. Escale, escorregue pelo barranco, pule e agarre

SECRET 3: passe pelo portão e pegue a chave na pedra, debaixo d'água. Ela abre a cabana perto do começo

RX-TECH MINES

SECRET 1: passe rapidamente pela direita do buraco na sala Crowbar para abrir a porta ao lado da cabana de controle

SECRET 2: atrás da cabana de controle, pegue o Secret no buraco na parede

SECRET 3: quase no final da fase, desça o barranco que fica perto do hangar e da ponte

LOST CITY OF TINNOS

SECRET 1: use a alavanca na sala Earth Puzzle para derrubar o bloco na sala que divide as rotas e pegar o Secret

SECRET 2: está nas plataformas invisíveis, logo no primeiro buraco da ponte onde os vagalumes aparecem

SECRET 3: ufa! Na plataforma grande, embaixo da segunda ponte, perto da porta com timer

Lançamento

Ehrgeiz surgiu de uma cooperação múltipla. A Namco forneceu o hardware para o arcade e também alguns movimentos de personagens de Tekken, nitidamente clonados. A Square cedeu alguns dos seus personagens e deu uma mãozinha para a Dream Factory na programação. O resultado não poderia ser diferente: golpes arrasadores e personagens com estilos supervariados. Os combos que você vai ver nesta matéria são bastante simples, exigem apenas sincronismo ao apertar os botões. Alguns personagens têm final em computação gráfica. Mas muitos deles não têm, coisa que deve ter deixado muita gente frustrada. O sistema de jogo é inovador, mas poderia ser um pouco mais criativo, usando golpes próprios.

DASHER INOBA: correndo aperte GB, GB, GB, GB

DJANGO: GA+S, S, GB, GB

GODHAND: GA, GB, GA, GA, GA, GA, GA, GA, GA, GA

CLOUD STRIFE: retire a espada com S, GA+GB, GA, GA, GA

EHRGEIZ

SQUARE-DREAM FACTORY

luta

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card

CLAIR ANDREWS: de perto faça GA, GB, GA, GA ,GA, GA, GA

LEGENDA

GA - GOLPE ALTO
GB - GOLPE BAIXO
S - ESPECIAL
D - DEFESA

HAN DAEHAN: D+GB, GB, GB, GB

JO: GB, GB, GA, GA+GB, GB

SASUKE: GA+GB, GA+GB, GA

YO YO YOKO: D+GB, GA, GA, GA, GA

KOJI MATSUDA: D+GA, GB, GA

SEPHIROTH: GA+GB+S, GA, GA

TIFA LOCKHART: GA, GA, GB, GA

YUFFIE KISARAGI: GA+GB, GA+GB

LEE SHUWEN: ande com D, GA, GA, D+GA

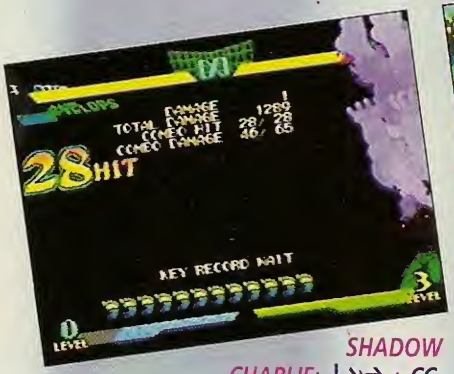
PRINCE NASEEM: GA, GA, GA, GA, GB, GA

VINCENT VALENTINE: GA, GB, GA, GA, GA, GA, GA, GA, GA, GA, GA, GA

ZAX: GA+S, GA, GA

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX

Quem tem P.Station já sabe que nenhum game da Capcom pode rodar no console sem algumas alterações. Mas não se assustem: Wolverine ainda tem garras e o Capitão América ainda usa escudo. Você pode trocar de lutador, desde que lute contra uma dupla de lutadores igual a sua. Apesar da economia de memória RAM, todos os lutadores, normais e secretos, participam desta versão. Nesta matéria você vê os combos de alguns dos secretos. Para selecioná-los, segure Select e aperte um botão de chute ou soco em cima dos respectivos lutadores : Vega para obter o US Agent, Homem Aranha para obter a sua versão com armadura, Omega Red para obter Mephisto, Black Heart para obter Mech Zangief, Hulk para obter Dark Sakura, e Dhalsin para obter Shadow Charlie.



SHADOW CHARLIE: ↓↘→ + CC, ↓↘→ + SS, ↓↙← + CC

US AGENT / CAPTAIN AMERICA: →↓↘ + SS, ↓↘→ + CC

AKUMA: ↓↘→ + SS, ↓↙← + SS, ↓↘→ + SS

OMEGA RED: no ar ↓↘→ + SS, ↓↘→ + SS, ↓↘→ + SS

HULK: ↓↘→ + SS, →↘↓↙← + SS

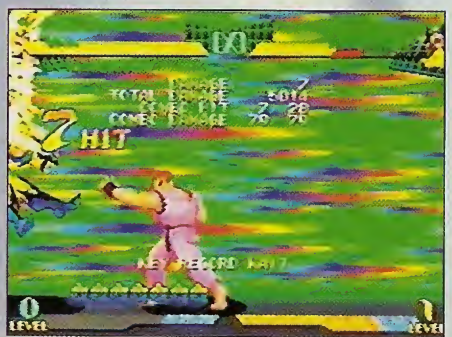
LEGENDA
SF - soco forte
CF - chute forte
SS -dois socos
CC - dois chutes

MARVEL VS. STREET

CAPCOM luta	4
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card

DARK SAKURA: ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC, ↓↙← + CC

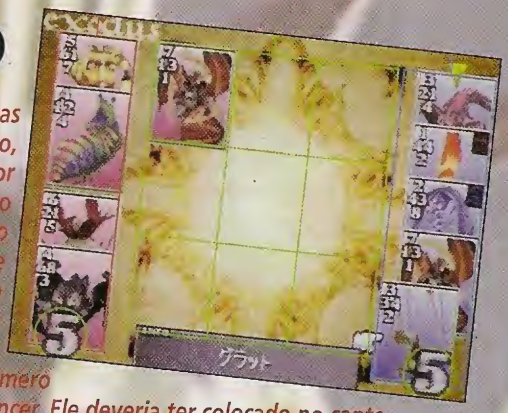


DAN: ↓↘→ + CC, ↓↘→ + SS

MEPHISTO/BLACK HEART: CF perto, →↘↓↙← + SF, ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC

Depois de vender mais de 5 milhões de CDs em todo o mundo, **Final Fantasy VII** finalmente ganha sua continuação no P.Station. A obra é incrivelmente refinada com as cenas de cinema mais espetaculares da história do videogame. O final do milênio anda estimulando a mente dos criadores de jogo – Zelda que o diga. A cabeça que gerou **Final Fanyasy VIII** pertence a Hironobu Sakaguti, que assina toda a série e outros jogos consagrados como **Secret of Mana** e **Romancing Saga**. Lugar garantido na galeria dos criadores.

Jogo de Cartas



DICA: você pode desafiar as pessoas num jogo de cartas peculiar. Primeiro, coloca-se uma carta. O outro jogador deve colocar sua carta numa posição (ao lado, abaixo etc.) em que o número mais próximo à carta que está na mesa seja maior que o número que está na carta do adversário. No caso da foto, o cara jogou mal: qualquer carta que o número de cima seja maior que 1 pode vencer. Ele deveria ter colocado no canto inferior esquerdo, para ocultar seus números mais fracos. Há regras diferentes para cada região do mundo. Com o passar do jogo, pode-se obter cartas melhores

FINAL FANTASY VIII

SQUARE	5
RPG	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

4 CDs
1 jogador
Memory Card

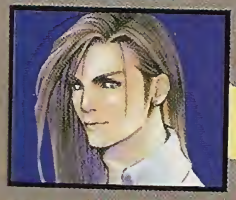
DICA: antes de entrar no jogo aposta-se o número de cartas. Se quiser, pode apostar todas que tiver e o vencedor leva tudo, é claro

A Nave Ragnarok

As aeronaves são uma tradição em Final Fantasy. E cada vez as coisas ficam mais modernas. A máquina voadora de Final Fantasy VIII é totalmente futurista e pelo jeito vai ter até um passeio no espaço, como acontece na quarta e na sétima versão. Seu nome também é conhecido de outros carnavais: em Final Fantasy VI era o nome de uma pedra Summon.

Os Personagens

LAGUNA LOIRE

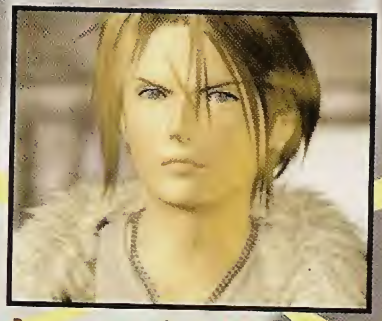


Militar de Galvadia que almeja ser jornalista. Aparece como um alter ego de Squall dentro de seu sonho. A tropa de Laguna é formada por ele, Kiros e Ward

RINOA HEARTILLY

Ela é líder de uma organização chamada Corujas da Floresta que é contra o governo Galvadia. Junto com Watz e Zone é convocada para fazer parte da missão dos SeeD: matar a bruxa Edea

SQUALL LEONHART



Personagem principal do jogo. Quieto (só fala quando lhe interessa) e anti-social, integra o grupo especial SeeD, ao lado de Zell e Selphi. Todos eles estudam em Balamb Garden junto com Seifer. Irvine, estudante da Garden de Galvadia, também acompanha o grupo. Tem a missão de assassinar a bruxa Edea

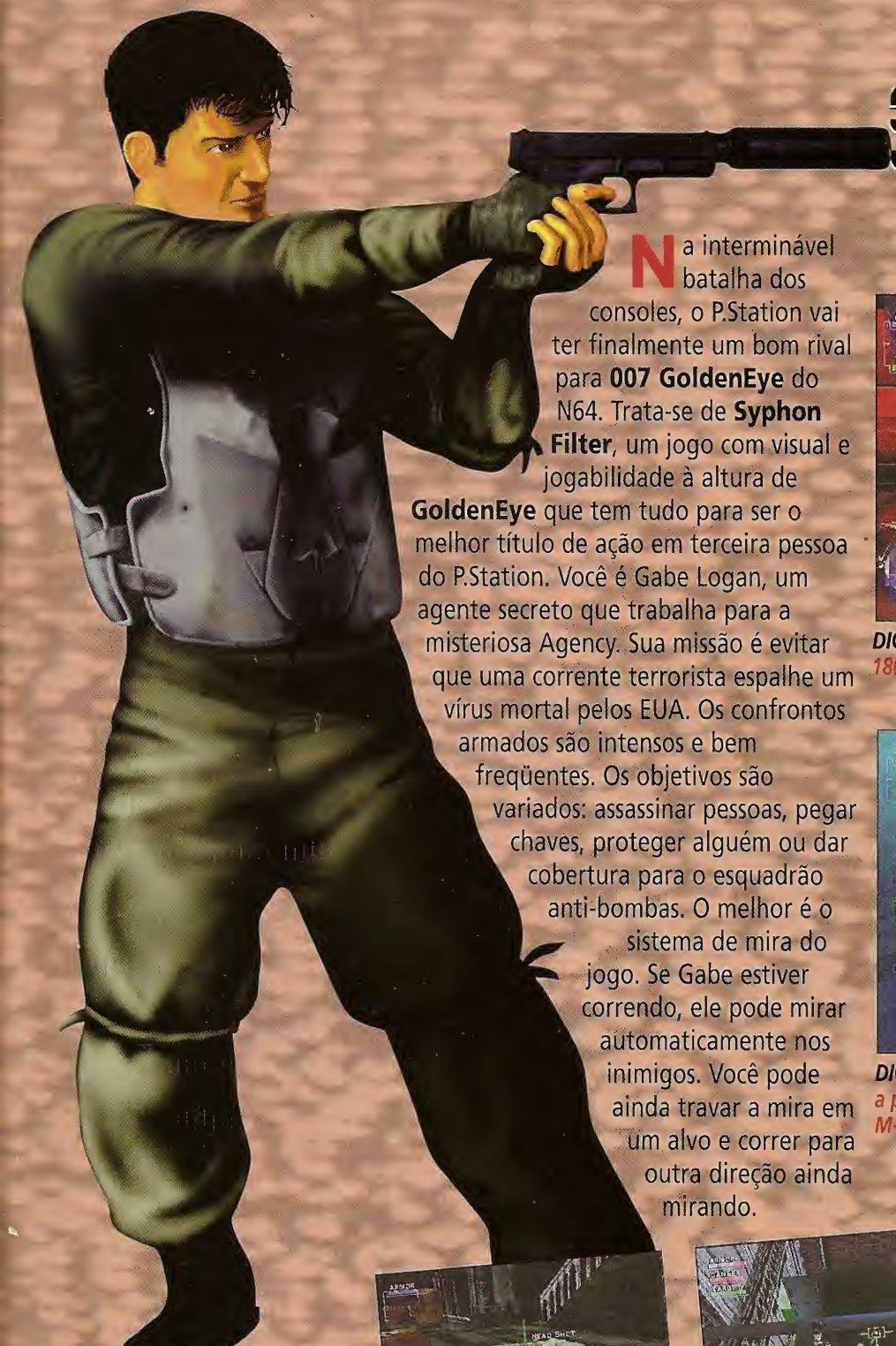
SEIFER ALMASY

Estudante da escola militar Balamb Garden. Apesar de ser talentoso, não tem muito jeito para cumprir as missões. A vitória é tudo para ele e Squall é seu inimigo mortal. Integra a monitoria dos alunos junto com Fujin e Rajin

EDEA

É uma feiticeira com incríveis poderes mágicos. Suas intenções não são conhecidas, mas coisa boa não deve ser...

syphon filter



Na interminável batalha dos consoles, o P.Station vai ter finalmente um bom rival para **007 GoldenEye** do N64. Trata-se de **Syphon Filter**, um jogo com visual e jogabilidade à altura de **GoldenEye** que tem tudo para ser o melhor título de ação em terceira pessoa do P.Station. Você é Gabe Logan, um agente secreto que trabalha para a misteriosa Agency. Sua missão é evitar que uma corrente terrorista espalhe um vírus mortal pelos EUA. Os confrontos armados são intensos e bem freqüentes. Os objetivos são variados: assassinar pessoas, pegar chaves, proteger alguém ou dar cobertura para o esquadrão anti-bombas. O melhor é o sistema de mira do jogo. Se Gabe estiver correndo, ele pode mirar automaticamente nos inimigos. Você pode ainda travar a mira em um alvo e correr para outra direção ainda mirando.

DICA: *aperte rapidamente para baixo para girar 180 graus e dar uma checada no local*

DICA: *mate fácil os inimigos usando a Shotgun, a pistola 45mm, granadas, granadas de gás e a M-79*

DICA: *persiga os cientistas malvados de Roehmer até eles ajoelharem e aceitarem o tiro na cabeça*

DICA: *na fase da rua Georgia, vá até o beco atrás do bar, escale os canos e siga para o terraço do outro lado para pegar o lançador de granadas M-79*

DICA: *quando der de cara com um inimigo e precisar atirar rapidamente, agache apertando e segurando X para melhorar a pontaria*

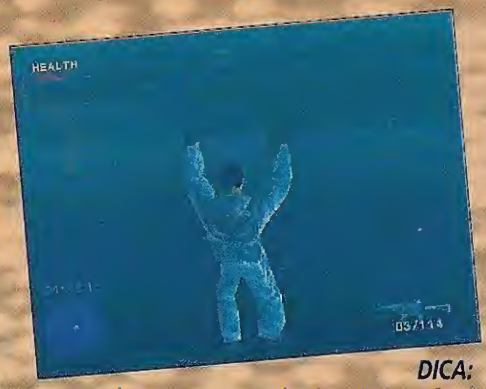
SYPHONFILTER

STUDIUS — ação — **5**

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador

DICA: *na Roehmer's Base, atire com o silenciador nas luzes para despistar os alarmes*



DICA: *assim que escapar das bombas na fase Base Bunker, você vai encontrar uma jaqueta à direita da primeira vala em que passar*

DICA: *depois de cruzar o campo atrás da primeira bomba em Washington Park, pare e dê uma olhada com o rifle com lente de visão noturna*

DICA: *se chegar na exibição de Marte sem o cartão de acesso, volte para o foguete gigante. Fique no elevador e atire na luz que está piscando, perto da ponta do foguete. Isto vai fazer o elevador subir, levando-o até o andar em que está o terrorista com o cartão de acesso*

DICA: *reduza suas chances de ser atingido rolando, apertando ou dando um passo para qualquer uma das direções, apertando e segurando L2 ou R2*

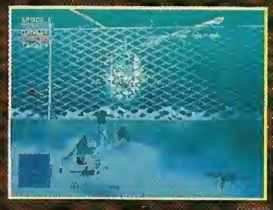
DICA: *se apertar e segurar X enquanto se move, você ficará escondido. Assim, você não pode ser visto e também não fica na linha de fogo. Além disso, você pode agachar e atravessar buracos sem precisar pular*

DICA: *em Base Bunker, se você não conseguir achar um jeito para destravar os lasers, procure por um interruptor do outro lado deles e atire*

Ataque do Helicóptero

Destruir o helicóptero que ataca no final da base em Kazakhstan é bem difícil. Veja aqui como reconhecer os dois tipos de ataques e desviar deles

Primeiro, o helicóptero vai de um lado para o outro. Fique perto da grade e espere com a mira pronta. Quando ele chegar perto, comece a dar passos para o lado, mantendo o olho no medidor do alvo. Atire apenas quando o medidor ficar verde. Recarregue apertando △ entre os ataques



Quando ele aparecer, mire e comece a rolar de um canto para o outro o mais rápido possível

Quando ele passar por cima da sua cabeça, você vai ter uma boa chance para atirar, por isso fique de olho no medidor do alvo

Quando começar a sair fumaça do helicóptero, ele vai subir do final da plataforma e vai atacar. Fique de frente para a extremidade em que ele vai aparecer, a uns três passos do canto

Às vezes, alguns terroristas descem. Fique embaixo do helicóptero e atire. Quando as chamas aparecerem no helicóptero, dispare alguns tiros para destruí-lo de vez

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

Ao lançar **Brave Fencer Musashi**, o intuito da Square era fazer frente ao jogo **Zelda: Ocarina of Time**. Não conseguiu superá-lo, mas o esforço veio na forma de muita ação e diversão. A gama de movimentos de Musashi é bem variada. O baixinho pula, corre e utiliza incríveis golpes de espada. Aliás, o samurai carrega duas espadas: uma delas, a Fusion, tem o poder de sugar as habilidades dos inimigos enquanto a outra, denominada Lumina, pode usar os poderes da natureza: terra, água, fogo, vento e céu. A história rola num tom cômico, assim como os personagens. A dificuldade do jogo é razoável: as partes de ação são um pouquinho mais difíceis. Mas pegando a manha e prestando atenção no Detonado, tudo rola melhor.

MUSASHIDEN

SQUARE

RPG/ação

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

2 CDs
1 Jogador
Memory Card

GERAL

LOJA

Compre bastante Mints e Gel para não cair de sono ou ficar sem energia durante a sua aventura

HOTEL

No Hotel pode-se dormir e salvar. Durante o sono, Musashi recupera energia e se livra do cansaço

MEMORY BOX

Em vários pontos há baús chamados Memory Box. Ele funciona como um save temporáreo

CONTRA-ATAQUE

Nas primeiras etapas, o ataque mais eficiente é o contra-ataque. Simplesmente defenda com R1 e contra-ataque com △

IDENTIFIQUE SEU ITEM

Esse cara identifica itens. Todos os itens lendários devem ser identificados. Os outros objetos só servem para serem vendidos

STATUS

A experiência de body se ganha ao matar os inimigos; a de mind consegue-se andando; e a Fusion e Lumina quando se usa essas espadas

CAPÍTULO 1

Sugue a habilidade do atirador e use aqui. Para sugar, carregue o medidor com R1 e mande a espada com □

Nessa parte, detone todas as estátuas e pise nos símbolos que estavam embaixo delas. Fazendo isso, a porta se abre

Use o Gunshot (habilidade do atirador) na corda que prende o sino. Assim, ele apaga o fogo e abre a porta

Sugue a habilidade do soldado. Use-a quando um inimigo pisar no switch e paralise-o. Pegue a Lumina

Depois da correria, Musashi será rodeado pelo fogo. Use a espadada giratória (com o medidor cheio, △) para se safar

Chefe: Steam Knight

Pule quando a bola de ferro vier para cima de Musashi. Acerte as pernas para revelar o núcleo. Acerte-o com a Lumina. Faça isso duas vezes e arremesse o robô

CAPÍTULO 2

Logo perto da gôndola, ache esse Minku. Ele libera uma fruta que aumenta a energia máxima em 25 pontos. O bicho só aparece depois das 22h

Da entrada para o castelo siga para o lado do rio. Atravesse a ponte e saia da vila. Aqui você resgata o primeiro morador da vila, que está preso nos cristais conhecidos como Bincho Field. Use a Lumina para libertá-lo

Perto do Water Crest (símbolo da água) tem outro Bincho Field. Resgate outro morador

Fale com o prefeito e vá resgatar o cachorro que está em Twinpeak Mountain

Em Twinpeak Mountain, há mais um Bincho Field

Sugue a habilidade da Morte e encolha esse monstro para poder passar. Segure o cachorro e vá arremessando ele até a vila. Fale com o prefeito

Compre pão na padaria e pegue a água no poço (espere até a tarde, quando as dondocas saem do lugar). Leve-os para Jon

Sugue a habilidade da flor saltitante para passar pelos espinhos. Na floresta siga e proteja o cachorro. Chegando ao túmulo, empurre a lápide do canto superior esquerdo. Liberte Jon depois das 2h

Use o Hop (habilidade da flor saltitante) para chegar aqui

Do Water Crest siga para a ponte. No meio do caminho há uma passagem entre as árvores. Ali tem um Minku

Em Twinpeaks, resgate outro morador. Esse está antes dos três pilares que se usa para atravessar o rio

Desça a ponte e resgate outro morador

Antes de chegar à plataforma giratória, desça o pilar e detone outro Bincho Field

Antes da parte em que Musashi dá uma de ginasta, desça pelo pilar e resgate outro morador

Detone as madeiras com o ataque giratório e pegue-o. Há 4 desses para pegar

No topo da montanha Jon faz uma jangada. Desça o rio. Entre nessa passagem para...

...resgatar mais um prisioneiro

Das 2 plataformas móveis, desça para esse lugar e encontre outro Minku

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

Desça todo o rio e chegue aqui. Abra o baú, pegue o Bracelet e leve-o para o cara que identifica itens. Com isso, Musashi pode escalar certas paredes...

...como essa, perto da gôndola. Fale com o sujeito

Siga pelo corredor dos vapores. Numa passagem lateral tem outro morador preso

Suba o penhasco e chegue aqui. Ao abrir a porta, espere o medidor da direita chegar à área verde e aperte X. Dentro dessa estrutura, deve-se repetir essa operação para as válvulas 1 até a 8, na ordem.

Em algumas válvulas há uma barreira de vapor que impede a passagem. Pule na diagonal para transpor esse obstáculo

Do lado direito da gôndola há outro Minku, numa plataforma superior

Fale com o prefeito e ganhe energia

Siga para Twinpeak Mountain e vá para o local abaixo das duas plataformas móveis. Vença Rootrick, pegue o poder da terra e use-o para fazer cair a pedra. Para usar o poder da terra, entre no menu, escolha Sword e depois Earth. Carregue o medidor e aperte △

Indo para Hell's Valley, resgate Lunchetta. Faça cair as pedras com o poder da terra

Fale com o velho no castelo e venha para cá. Os 4 irão abrir a porta de Hell's Valley. Enfrente Skullpion

Chefe: Skullpion

Faça cair pedras e bombas usando o poder da terra. Veja os procedimentos contra o ataque do chefe:
- rabada: pule;
- bafo: vá para trás dele;
- rabo no chão: fique correndo;
- grudar na parede: use o poder da terra.

CAPÍTULO 3

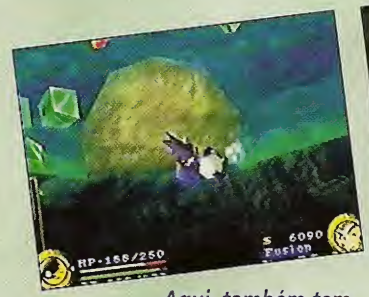
No corredor dos vapores siga para a passagem lateral à esquerda. Use o poder da terra no Crest, suba o penhasco e capture um Minku

Fale com o prefeito perto da praça das lojas, espere chegar a madrugada para falar com o carinha do moinho. Pegue a chave. Use-a na porta que tranca a caverna

Na caverna, siga pela direita, desça a gruta do ventilador e vá para esquerda. Nessa parte há 2 Bincho Fields

Na área com plataformas flutuantes há mais 2 Bincho Fields. Um está na parede e...

...o outro, na parte central



Aqui, também tem um Minku e um baú

Sabe onde enfrentou o Skullpion? Pois é, lá tem um Minku

Na parte central, tem uma flor que acorda depois das 3h. Pegue-a. Para sair da caverna, siga pela direita depois de subir a gruta do ventilador. Entregue a flor ao prefeito

Espere por esse cara no bar às 18h. Fale com ele e, depois, com os caras que estão nos quartos do hotel (use a opção chat). Espere até a meia-noite e entre no bar

Siga para Twinpeak Mountains e vá para o topo. Use o poder da terra para fazer descer a pedra, pegue a água e volte

Subfase 1 do bar: sugue o poder das flores que lançam bolas de boliche. Use-o nas paredes com rachaduras. Depois, escale a plataforma logo à esquerda da foto

Depois de ganhar a laranja, fale com esse sujeito no castelo para ganhar um golpe. Visite outros ex-prisioneiros para ganhar mais benefícios

Use o botão R1 para defender-se dos dardos

Agora que o vapor não impede sua passagem, salve esse cidadão

Detone todos os inimigos com o poder do boliche. Se fizer um strike, ganha experiência extra

Depois da parte do boliche, há uma sala com um Bincho Field

Detone esse tótem com um ataque giratório

Depois, há mais uma parte em que é necessário usar o poder do boliche. Detone a parede e resgate outro morador

Acerte o cristal com a Lumina e a área estará liberada. Libere as outras 3

No hall principal do bar, use o poder do boliche e tenha acesso a três baús, um deles contendo o Legendary Cloth. Leve-o para ser identificado

Subfase 2 do bar: pule as plataformas móveis e siga para a direita. No final há um Bincho Field

Arremesse o lobo daqui para poder passar pelos espinhos

Quando chegar a salas como essa, faça o seguinte: na primeira, entre no portal da direita e nas duas seguintes, vá pela esquerda

Roube a habilidade do morcego para poder enxergar no escuro

Aqui, leve os dois blocos de cima para a posição da foto. Depois, leve o bloco de baixo para o seu destino

Continua

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

Subfase 3 do bar: roube a habilidade do fantasma e veja o caminho a ser seguido

Depois de terminar as 4 subfases, entre no portão dos olhos e pegue o Ugly Belt, que, depois de identificado, permite usar o salto duplo

Na última área com o corredor escuro, desça aqui para salvar outro prisioneiro

Siga para a igreja e fale com o padre. Espere até às 2h e fale novamente com ele. Ele vai ajudá-lo a entrar pelo teto da igreja. Enfrente esses monstros até amanhecer

Subfase 4 do bar: entre na subfase e, na segunda sala, ache o Bincho Field

Pegue a corda e desça o poço. Pegue o poder da água, use-o e ande por cima d'água. Arremesse o sino e leve-o para a vila

Na sala em que se anda sobre tábuas, tem mais um morador da vila

Depois da meia-noite, entre no bar e ultrapasse a cidade com o salto duplo. Na parte da foto, que é logo depois das plataformas que afundam, note outro Bincho Field

Use o poder da água e apague o fogo. São 4 deles

Chefe: Relic Keeper

Use o poder da água até que o chefe revele o núcleo. As formas de ataque do inimigo são variadas, mas não arrancam muita energia

CAPÍTULO 4

Em Twinpeaks Mountain, siga o rio até o final para encontrar esse Minku

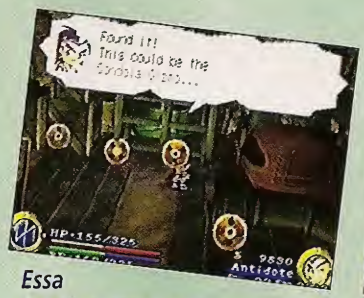
Ainda em Twinpeaks Mountain, dê um salto duplo para a direita, a partir da posição da foto para liberar uma prisioneira. Vá para o castelo, e fale com a Weaver, entregue o Legendary Cloth e escolha o que quer que seja feito: uma luva ou um saco de dormir. O primeiro aumenta as chances de um "critical hit" e o segundo permite dormir bem em qualquer lugar.

Fale com o prefeito e torne-se assistente dele

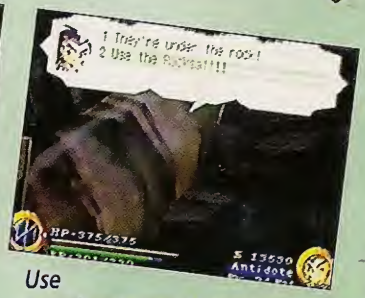
Use o poder da água no Crest. Isso faz subir o nível d'água do poço

No poço tem um Minku, que agora pode ser atingido

Fale com o velho e os Carpenters (A, B e C). Siga para o ferro-velho. Ela fica na caverna, depois de descer a gruta do ventilador, à direita



Essa é a peça certa para consertar a gôndola, Leve-a para o velho

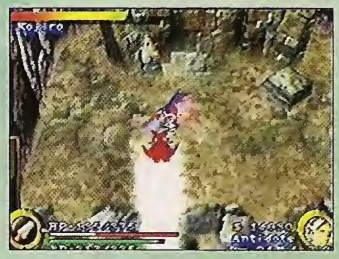


Use o rock salt nessa lesma para poder passar

Depois de dar um cochilo, apaque o incêndio com o poder da água

Logo depois de passar pela lesma há um Bincho Field

De manhã, fale com o prefeito e ganhe o calendário e o sal grosso (rock salt)



De manhã, vá até o Water Crest e use o poder da água. Em baixo tem o poder do fogo. Enfrete Kojiro. Rodeie-o e, quando ele atacar, acerte pelas costas

Perto do Earth Crest há um prisioneiro

Seguindo o rio da floresta há um Minku

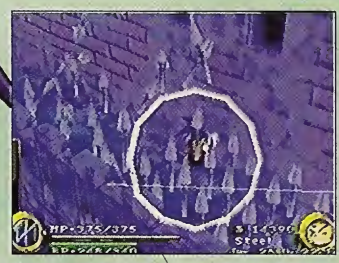
Fale com o velho e com os Mercenary A, B e C. Siga para a floresta perdida e siga: esquerda, cima, cima, direita, cima, cima, direita, cima, cima, esquerda, cima, cima, cima, cima. Assim...

...se chega ao palácio de gelo. A flor saltitante branca tem a habilidade do mapa. Na parte da foto, suba no bloco para poder atravessar

Nesta sala há um Bincho Field

Para conseguir o olho, vença todos os inimigos. Assim você abre a porta do hall. Na segunda sala com o olho, derrote os inimigos sem perder energia. Use o poder do fogo. Na terceira, basta usar o Clone, habilidade que se consegue com o robô que imita

Deixe o gorila arremessar você para alcançar os lugares altos



Roube a habilidade Steel do inimigo que cai do teto (está no labirinto) para poder atravessar os espinhos. Assim, você chega a mais um Bincho Field

No primeiro labirinto tem um prisioneiro

Esse carinha está logo depois de abrir a segunda porta

Com esse item é possível subir rampas de gelo. Mas é preciso identificá-lo

No segundo labirinto, o Bincho Filed está em cima dos blocos

Continua

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

Depois de conseguir os três olhos, use-os no portão do hall principal. Mas antes, descongele o portão com o poder do fogo

Acenda as tochas com o poder do fogo a abra a porta

Chefe: Frost Dragon

Derreta as estalagmites com o fogo. Não precisa completar o serviço, apenas baixe-as e puxe-as. Acerte o fogo no dragão e depois fuja para a direita

Para evitar o laser de gelo, fique num dos lados da tela, próximo ao meio, quando o dragão estiver sugando ar. Depois, corra para o outro lado e acerte bastante fogo

CAPÍTULO 5

Depois de falar com o prefeito, siga para alguma loja e fale com o lojista. No castelo, fale com o velho. Vá para a usina que gera vapor

Agora é necessário pegar as manivelas para fechar as válvulas. Dentro da usina há 3 manivelas. Pegue todas antes de começar a fechar as válvulas

Siga para essa caverna perto do poço. Siga em frente e use o poder do fogo no Crest. Suba a parede e...

...capture outro Minku

Siga a trilha para obter o poder do vento. Use-o para cavar um buraco e cair na floresta

Aqui, você ficará preso num Bincho Field. Sem pânico: use o botão △ para sair

Vá para o castelo e desça usando a gôndola. Assim, Musashi esmaga a formiga

Descendo pelo buraco que a formiga abriu, siga para a esquerda para ganhar mais energia com o Minku

O poder do vento afasta a névoa venenosa. Aperte o botão △ para ficar girando e ficar imune ao veneno

Depois da parte do veneno, siga o caminho que tem cogumelos roxos. No final, tem um prisioneiro

Crie uma ponte com o poder da terra. Na parte dos sinos, o negócio é se pendurar

Enfrente o vento com o poder do vento

Para vencer a inclinação, use o poder da flor saltitante. Na segunda inclinação, atraia a flor e jogue a espada da posição da foto

Aqui, onde chovem essas cobrinhas, tem um Minku. Logo acima está o ventilador desligado

Agora a gôndola está fucionando. Embarque e desvie dos obstáculos

Acerte a Lumina no gerador para fazê-lo funcionar

Na sala final, pegue todos os itens e cave um buraco com o poder do vento

Pule as formigas vermelhas, já que elas são indestrutíveis. Use bem o salto duplo para prosseguir. No caminho, mais um Bincho Field

Chefe: Queen Ant

Destrua as larvas, pule os espinhos e as garras. Depois do ataque da foto, o chefe expõe a cabeça. Acerte-a. Depois que o núcleo se revelar na cauda, use o poder do vento para passar pelo veneno e acertar o ponto fraco

No final da área, tem mais um prisioneiro. Use o poder do vento no centro da tela e desça pelo buraco

CAPÍTULO 6

Siga para o corredor dos vapores, acione o Earth Crest, suba o penhasco e use o poder do vento nesse Crest quando estiver chovendo (isso ocorre no dia da semana chamado sky)

Afunde os pilares com o poder da terra, no andar térreo, e acenda as chamas com o poder do fogo no primeiro andar. Pegue o poder do céu

As portas têm símbolos. Atravesse-as de acordo com a seqüência mostrada no item calendário. Aqui, use o poder da terra para fazer a plataforma baixar

Use o poder do céu para passar pelos corredores eletrificados. Vá devagar para não perder o controle

Fique flutuando para fazer recuar a plataforma de espinhos

No tubo, o poder do céu também ajuda muito

Acendendo as tochas, o bloco elevador é ativado

Fique aqui para escapar das bombas. Vá para a direita quando a bomba que está mais próxima de Musashi na foto piscar. Dê uma voadora no chefe e fuja dos projéteis. Desvie o encontrão e mande porrada

Mais para frente, apague o fogo para poder descer

Continua

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

O poder do vento é usado aqui para contrariar o vendaval. Salte para a outra plataforma

Aperte os botões no ritmo da música:
Parte 1 - □ △ ○ X □ △ X ○ □ △ ○ X □ △ ○ X □
Parte 2 - X ○ △ □ X ○ △ ○ X ○ △ □ X X ○ ○□
Parte 3 - X △ ○ □ X △ ○ X X △ ○ □ X X △ △ □

Desça da plataforma de cima e acione o poder do céu para poder passar pelos espinhos

Salte o raio laser e meta porrada logo após esse ataque. Use voadoras quando o chefe começar a sumir e mandar bolas

Sugue a habilidade do robô que joga minas para ter a Grenade, uma arma poderosíssima. Isso facilita essa parte do jogo, que é pura ação

Chefe: Tower of Death

Acerte o núcleo verde. O ataque mais difícil é o raio hexágono em que os olhos soltam. Procure um olho fechado. Contra o laser, basta não ficar na frente

Concentração e precisão na subida da torre. Seja rápido para não ser pego pelo chefão ou não cair junto com a plataforma

Chefe: Dark Lumina - Segunda Forma

Fique flutuando perto do braço esquerdo do chefe e tente alcançar suas costas. Quando o chefão usar a giratória, desça e mande golpe de Lumina na cabeça. Quando o cristal ficar vermelho, Dark Lumina pode adotar uma das atitudes:
1 - soltar fogo pela boca - nesse caso fique perto do pé esquerdo do chefe e depois acerte sua cabeça;
2 - saltar e mandar uma onda de fogo - use o poder do céu e espere passar a onda. Vá detonar a cabeça

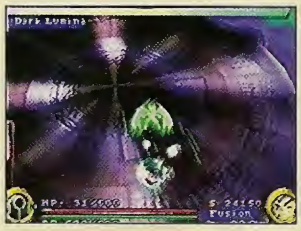
Chefe: Dark Lumina - Finale

Olhe bem as sombras para fugir do ataque do fogo

Desvie os raios correndo para os lados, em relação à direção dos raios

Esse ataque é meio difícil de desviar. Corra em sentido horário para escapar da maioria

Afaste-se o máximo do centro da bolha para não ser atingido pelas menores



Simplesmente use o poder do vento para não ser arrastado

Use o poder do céu ou pule com o salto duplo as três labaredas

Entre um ataque e outro, Dark Lumina volta ao centro e fica branco. É quando se deve jogar a Fusion carregada para sugar sua energia. Quanto menor a energia do chefe, mais difícil fica sugar. Depois, o núcleo ficará exposto. Ataque-o com a Lumina e caia fora para não ser envolvido pela sucção. Faça isso cinco vezes e detone o chefão. E a paz volta para o reino de Allucaneat!

fim

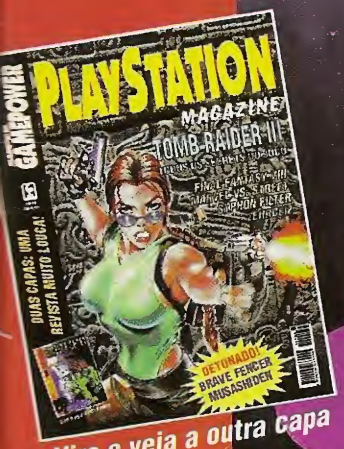
SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nº 14

R$ 4,00

DUAS CAPAS: UMA REVISTA MUITO LOUCA!



Vire e veja a outra capa

ESPECIAL

STREET FIGHTER

Golpes, combos e dicas de
SF ZERO 3 (PSX)
SF COLLECTION 1e2 (PSX, SATURN)
SF ZERO 2 (SNES)

9533

ESPECIAL: 12 anos de história do maior game de luta de todos os tempos!

ISSN 1413-8301

STAR WARS: ROGUE SQUADRON, CHEGOU SUA HORA DE LUTAR DE CORPO E ALMA.

2x R$ 49,50

STAR WARS ROGUE SQUADRON™

- Ambientes retirados diretamente da série Guerra Nas Estrelas!
- Selecione entre até 5 poderosas naves da Aliança, cada uma com suas características especiais!
- Gráficos ultra definidos e compatíveis com o Cartucho de Expansão!
- Trilha sonora dinâmica que muda de acordo com a tensão do game!
- Compatível com Rumble Pak!

Transforme-se em Luke Skywalker no mais novo combate intergaláctico da série Guerra Nas Estrelas para Nintendo 64, STAR WARS: ROGUE SQUADRON! Depois da batalha de Yavin, o jovem Luke Skywalker formou o Esquadrão Rogue e agora, junto com Wedge Antilles, Luke tem 16 missões para cumprir antes de encerrar sua promissora carreira de Jedi.

NINTENDO 64

por + R$ 30,00 leve GOLDEN EYE 007 ou DIDDY KONG RACING ou NBA IN THE ZONE ou INTERNATIONAL SS SOCCER

Novo preço

3X R$ 123,00
OU 10x DE R$ 47,56

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98

2x R$ 49,50

SUPERMAN

2x R$ 49,50

BUCK BUMBLE

2x R$ 49,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO

R$ 49,00

LEGEND OF ZELDA

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

2x R$ 64,50

TUROK 2

2x R$ 49,50

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

2x R$ 49,50

FIFA 99

2x R$ 49,50

TOP GEAR OVERDRIVE

2x R$ 49,50

BODY HARVEST

2x R$ 49,50

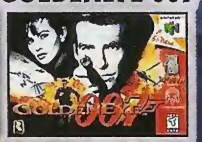
WIPEOUT 64

2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX

2x R$ 49,50

GOLDENEYE 007



2x R$ 49,50

E MAIS...

BANJO-KAZOOIE
F-ZERO X
CRUIS'N WORLD

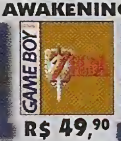
2x R$ 49,50 CADA

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS. Nas cores ROXO e LILÁS TRANSPARENTE.

2x R$ 84,50

ZELDA: LINK'S AWAKENING



R$ 49,90

TUROK 2

R$ 49,90

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3

R$ 49,90

QUEST FOR CAMELOT

R$ 49,90

POCKET BOMBERMAN

R$ 49,90

POKÉMON AZUL OU VERMELHO

R$ 49,90 CADA

SUPER NINTENDO

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

Novo design

3X R$ 83,00
OU 10x DE R$ 32,09

KIRBY SUPER STAR

R$ 49,90

DONKEY KONG COUNTRY 2

R$ 49,90

SUPER MARIO ALL STARS

R$ 49,90

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 14 - FEVEREIRO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Mauricio Pancheri, Fábio Nobre, André Oka (**jogos**) Maxmillian Winter (**texto**)

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Executivos de contas: Camilla Dell'Arciprete, Jorge de Oliveira, Fernando Porrino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma publicação da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220 **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2º a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766-3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Bureau Relevo Araujo e Lincyr. Impresso na Globo Cochrane Gráfica
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

STREET FIGHTER

Podem até me chamar de velho, mano. Nem ligo: digo com orgulho que soquei Sagat no primeiro jogo da série Street Fighter. Pra falar a verdade, foi o Baby aqui quem fez aquela cicatriz no peito cara. Hoje, encontrar uma placa de Street Fighter é trabalho para ninja. Por isso, resolvi resgatar a história da série que revolucionou os arcades e mudou o estilo dos jogos de luta. Tudo tin-tin por tin-tin: todas as versões da série, os lutadores mais fortes, as curiosidades. Não é só blá-blá-blá. Esta edição especial também tem muita ação e porrada (acharam que o espírito do Kamikaze tinha baixado em mim?). A briga começa com todos os golpes e combos alucinantes de Street Zero 3 para P.Station e continua com dicas, golpes e combos de Street Collection, para P.Station e Saturn, e Street Zero 2, para SNes. Porrada neles, rapaziada.

Baby Betinho

Sumário

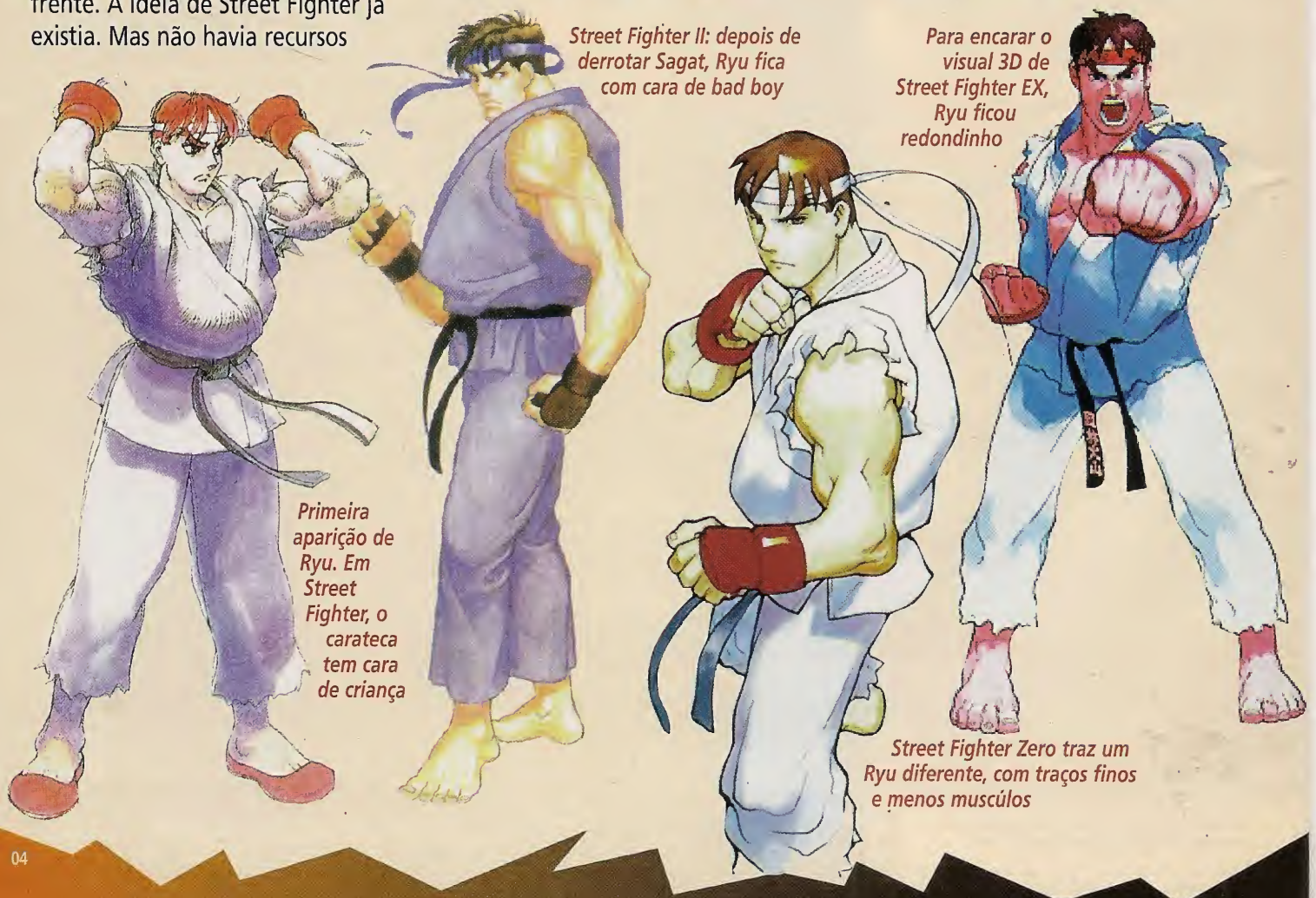
História 4
Street Fighter Zero 3 12
Street Fighter Collection 18
Street Fighter Zero 2 19
Dicas 20

Ilustração de Capa: Hector Gomez e Roko

A LUTA DA DÉCADA

Street Fighter trouxe o mano a mano das ruas para os arcades e mudou a maneira de se fazer games de luta. Foi ele que deu início a uma década de batalhas em que muitas fichas de arcade foram máquina abaixo para a glória ou morte dos lutadores

Nos anos 80, reinavam nos arcades os jogos de tiro. A série **R-Type**, hoje um clássico, tinha apenas começado. **Gradius**, **Truxton**, **Flying Shark**, **Xevious**, **Fire Shark** eram os nomes da época. A pancadaria só rolava em jogos como **Final Fight**, em que um carinha ia passando pelas fases em plataformas e tinha de socar os inimigos que aparecessem na sua frente. A idéia de Street Fighter já existia. Mas não havia recursos técnicos para produzir o jogo. Tudo era difícil: a programação deveria prever controles de resposta eficiente, diferentes movimentos para dois lutadores ao mesmo tempo e ainda cenários e gráficos atraentes. Tarefa difícil, já que não havia memória suficiente para tudo. Apesar de todas as limitações, em 87 a Capcom lançou o primeiro **Street Fighter**. O jogo já tinha grande parte dos elementos que, cinco anos mais tarde, fariam de **Street Fighter II** um sucesso. Os problemas, contudo, eram muitos. Os gráficos e cenários eram pobres, o som, horrível. Ainda assim, o game atraiu a atenção da galera nos arcades e até foi copiado (lembram de **Street Smart**, da SNK?). Em 91, a tecnologia estava do lado da Capcom. A placa de arcade CPS,



Primeira aparição de Ryu. Em Street Fighter, o carateca tem cara de criança

Street Fighter II: depois de derrotar Sagat, Ryu fica com cara de bad boy

Para encarar o visual 3D de Street Fighter EX, Ryu ficou redondinho

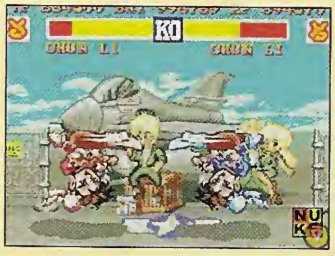
Street Fighter Zero traz um Ryu diferente, com traços finos e menos muscúlos

criada pela própria empresa, era capaz de processar gráficos e lutadores coloridos, como os de **Final Fight**. A equipe de Yoshiki Okamoto, o cabeça da série, desenvolveu um sistema de controles único, que reconhecia rapidamente comandos como segurar o direcional para a esquerda por dois segundos e depois segurar o direcional para direita apertando, ao mesmo tempo, um botão de chute. **Street Fighter II** usava os recursos mais modernos que existiam na época e trazia todos os elementos que a Capcom teve de tirar da primeira versão de Street Fighter por não ter tecnologia capaz de processá-los. Em pouco tempo o jogo conquistou espaço nos arcades. A sensação era diferente. Não bastava colocar a ficha e ir jogando. Era preciso aprender os golpes para, então, enfrentar a fila de oponentes que se formava em frente à máquina. A competição ficou tão acirrada que os jogadores de especializaram em emendar golpes, fazendo combos. A programação previa essa possibilidade, mas a Capcom não esperava que a técnica fosse utilizada. De olho nos consumidores, que já pediam Street Fighter III, a empresa lançou uma nova versão de Street II: **Street Fighter II: Champion Edition**, com novos cenários e 12 lutadores que poderiam ser selecionados. Não demorou muito para os jogadores esgotarem o game e pedirem mais. A Capcom respondeu com **Street Fighter II: Hyper Fighting**, mais veloz e com mais golpes; **Super Street Fighter II**, com nova arte, lutadores inéditos e áudio melhorado; **Super Street Fighter II Turbo**, com seleção de velocidade e lutadores secretos. Street Fighter II era muito bom, certamente um dos melhores jogos da série, mas todos estavam ansiosos por Street III. A especulação em torno do terceiro jogo da série rolava solta. Então, a Capcom anunciou seu novo jogo: Street Fighter Zero. O game voltava no tempo e mostrava Ryu, Ken, Chun-Li etc. na juventude, logo após o primeiro Street Fighter. Mais dois jogos foram lançados: **Street Fighter Zero 2** e **Street Fighter Zero 2 Alpha**. Street III não chegava e a galera começou a dispersar, partindo para a briga em games 3D, como **Virtua Fighter** e **Tekken**. Pensando que o problema era apenas o número de dimensões, a Capcom lançou **Street Fighter EX**, um Street 3D que não fez grande sucesso entre os fãs da série. Depois do fiasco, finalmente chegou aos arcades **Street Fighter III**. Só Ken e Ryu resistiram à faxina da Capcom, que recheou o game com lutadores novos em folha. Os fãs aplaudiram o novo round da luta que, apesar de não causar mais tanto furor, ainda é Street Fighter.

PRIMEIRO DE ABRIL

Quem jogou Street Fighter II nos arcades deve ter desembolsado uma boa grana só para jogar com esse cara. A dica para jogar contra Sheng Long apareceu pela primeira vez na revista americana Electronic Gaming Monthly. Não era nada simples. O lutador deveria chegar até M.Bison sem ter levado nenhum tapinha. A luta com Bison tinha de durar nove rounds sem que nenhum dos dois lutadores fossem atingidos. No décimo round, Sheng Long assumiria o lugar de Bison, para a felicidade de quem conseguisse a proeza. A verdade é que Sheng Long nunca existiu e até hoje existe gente procurando o cara. Ele foi criado numa daquelas dicas de primeiro de abril, provavelmente a mais convincente da história. A EGM usou fotos de Ryu e retocou o rosto e os cabelos do lutador, dando a luz ao poderoso Sheng Long.

SITE INVENTOU STREET FIGHTER



Sheng Long não foi a única mentira da história de Street. Em 96, o site chinês Game Zero colocou na rede uma foto do próximo lançamento da Capcom, Street Fighter Kids. A foto tinha sido divulgada secretamente por um funcionário da Capcom não identificado. Como o site era famoso por sempre publicar fotos de jogos ainda em fase de produção, a história colou. Mais tarde, a Capcom lançaria Pocket Fighter, com o mesmo conceito.

Street Fighter • 1987

Em agosto de 1987, os aprendizes de caratê Shotokan Ryu e Ken vão competir pelo título de mais forte lutador de rua do mundo. Seu grande desafio é derrotar Sagat, um invicto kickboxer da Tailândia. Aí começa a série Street Fighter. Depois desse jogo, Sagat carregaria por todos os games da série uma cicatriz no peito, resultado de uma luta contra Ryu. Também conhecido como Street Fight e Fighting Street, o primeiro Street Fighter não foi um grande jogo. Apesar de já conter grande parte dos elementos que fizeram de Street II um clássico, Street Fighter tinha som ruim, música inapropriada e gráficos pouco elaborados.

Lutadores:
Ryu
Ken
Retsu
Geki
Birdie
Eagle
Lee
Gen
Mike
Joe
Adon
Sagat

Versões caseiras:
Turbo Grafx-CD • PC • Atari ST • Commodore 64/128 • Amiga

Street Fighter II: The World Warriors • 1991

O jogo de maior sucesso da placa CPS, de 16 bits, da Capcom. O campeão Ryu é desafiado por M.Bison, um jogador misterioso cheio de magias e com cara de ditador, e entra na briga para provar que ainda é o melhor. Junto entram muitos outros personagens, entre eles Ken e Sagat. Game mais famoso da série, Street II foi também o que teve mais defeitos de programação. Alguns dos golpes usados pelos lutadores, como o statue de Guile, eram defeitos. Mesmo os combos não estavam previstos.

Guile

Guile entra na briga em Street Fighter II para vingar a morte de seu amigo Charlie, que morreu nas mãos de M.Bison. Ele é o lutador da série com o melhor tempo de reação – logo depois de um Sonic Boom está pronto para outro. Isso e sua habilidade defensiva fizeram dele um dos melhores lutadores de Street II. Quem sabia jogar com Guile poderia passar o dia inteiro na máquina.

Lutadores:
Ryu
Ken
Guile
Chun-Li
E.Honda
Zangief
Dhalsim
Balrog
Vega
Sagat
M.Bison

Versões caseiras:
SNes • Game Boy

Street Fighter II: Champion Edition • 1992

Versão com um pouco mais de memória e jogadores mais rápidos. Todos os lutadores podem ser selecionados, incluindo os chefões. Ryu e Ken começam a mostrar estilos de luta diferentes. Guile e Dhalsim continuam sendo os melhores lutadores.

Lutadores:
Ryu
Ken
Guile
Chun-Li
E.Honda
Zangief
Blanka
Dhalsim
Balrog
Vega
Sagat
M.Bison

M.Bison

O único objetivo de Bison (Vega no Japão) é dominar o mundo. Ele pretende reunir os maiores guerreiros do mundo e obrigá-los a matar os líderes mundiais usando o poder da mente. SF II: Champion Edition é o primeiro Street em que Bison pode ser selecionado. Seus poderes recompensam quem aprende seus golpes.

Versões caseiras:
PC Engine • Mega Drive

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting • 1992

Resposta da Capcom aos piratas que, usando uma cópia do jogo, fizeram uma série de alterações na programação original de Street Fighter II, deixando-o muito mais atraente. Os lutadores podiam usar várias bolas de fogo ao mesmo tempo e executar os golpes especiais no ar. A Capcom usou as melhores idéias dos piratas e tirou os defeitos.

Chun-li

Mais uma na fila dos que querem se vingar de Bison. Chun-Li era criança quando seu pai morreu, mas lembra muito bem do assassino. Ela é a lutadora que mais mudou nas diferentes versões da série. Já usou diversas roupas, teve vários movimentos especiais e três tipos de bola de fogo diferentes.

Lutadores:
Ryu
Ken
Guile
Chun-Li
E.Honda
Zangief
Blanka
Dhalsim
Balrog
Vega
Sagat
M.Bison

Versões caseiras:
SNes • Mega Drive

Super Street Fighter II: The New Challengers • 1993

Lançado quando os jogadores já esperavam por Street Fighter III, usou a placa CPS2, que garantiu melhores gráficos e som. Quatro novos lutadores foram criados e as artes antigas redesenhadas. Ainda assim, perdeu espaço para a nova versão de Mortal Kombat (MK II).

Lutadores:

Ryu
Ken
Guile
Chun-Li
E.Honda
Zangief
Dee Jay
Balrog
Vega
Sagat
M.Bison
Blanka
Dhalsim
Cammy
Fei Long
T.Hawk

Versões caseiras:

SNes • Mega Drive • P.Station e Saturn (Street Fighter Collection)

Super Street Fighter II Turbo • 1994

Desde que o boato sobre a existência de um street fighter superpoderoso, chamado Sheng Long, começou a rolar, jogadores do mundo todo passaram a exigir que a Capcom criasse um lutador assim. A Capcom apresentou, então, Akuma, um cara muito poderoso e muito mais malvado que Bison. O equilíbrio nas lutas é o melhor desta versão. Códigos permitiam usar as roupas de Street II e outras versões dos lutadores.

Lutadores:

Ryu
Ken
Guile
Chun-Li
E.Honda
Zangief
Blanka
Dhalsim
Cammy
Fei Long
T. Hawk
Dee Jay
Balrog
Vega
Sagat
M.Bison
Akuma

Versões Caseiras:

3DO • PC • P.Station e Saturn (Street Fighter Collection)

Akuma (Gouki, no Japão)
Discípulo de Goutsetsu, mestre de Ryu e Ken, Akuma aprendeu a usar o shotokan para o mal com seu irmão Gouken. Deslumbrado com o poder dado pela técnica, matou o mestre e derrotou o irmão. Ken e Ryu testemunharam o assassinato e pretendem vingar Goutsetsu. Akuma é um dos maiores ícones de Street Fighter e já apareceu em muitos jogos de luta da Capcom.

Street Fighter the Movie • 1995

Só dizer que esta versão de Street Fighter é baseada no filme já resume muitos de seus defeitos. Ao contrário do que acontece nos outros jogos, quem lidera a luta contra Bison é Guile (Jean-Claude Van Damme). Foram usadas imagens digitalizadas do filme para os lutadores e uma versão turbinada da programação de Street Fighter II. Para completar, cenários e animações chatos.

Lutadores:

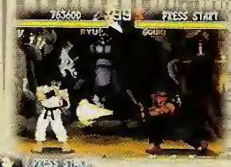
Guile
Ryu
Ken
Chun Li
Blanka
Dhalsim
E.Honda
Zangief
Cammy
Dee Jay
Captain Sawada
Blade
Balrog
Vega
Sagat
M.Bison
Khyber
Arkane
F7
Akuma

Versões caseiras:

P.Station e Saturn (Street Fighter the Movie – Home Game)

Street Fighter Alpha • 1995

Flashback na história da série. O jogo rola entre Street Fighter e Street II, quando Ryu havia derrotado Sagat. Baseada na mesma CPS2 que deu origem aos dois Super Street Fighter II, traz várias novidades: novos combos, Super Combos, defesa no ar e defesa de aproximação. A jogabilidade foi incrementada, mas a aparência do game perdeu muito.



Lutadores:

Ryu
Chun Li
Charlie
Ken
Guy
Birdie
Adon
Sodom
Rose
Sagat
Akuma
Bison
Dan

Versões caseiras:

P.Station • Saturn

Street Fighter Alpha 2 • 1996

Acontece entre Street Fighter Alpha e Street Fighter II. Sagat foi derrotado duas vezes por Ryu, mas ainda não se tornou discípulo de Bison. Depois de Street Fighter II, este foi o jogo em que os gráficos e lutadores foram mais modificados. Ganhou novos lutadores e cenários e a uma das jogabilidades mais variadas da série. Pouco depois, a Capcom lançou no Japão Street Fighter Zero 2 Alpha com novos modos.

Lutadores:

Ryu/Evil Ryu
Chun Li
Charlie
Ken
Guy
Birdie
Adon
Sakura
Rolento
Akuma
Gen
Zangief
Dhalsim
Sodom
Rose
Sagat
Bison

Versões Caseiras:

P.Station • Saturn • SNes

Street Fighter EX • 1996

Primeira versão 3D da série, criada em cima do hardware do P.Station, numa resposta ao sucesso de Virtua Fighter e Tekken. O game tinha duas novas técnicas: Super Cancels e Guard Breakers. A primeira, deixava o jogador engatar vários combos; a segunda, impedia que o lutador ficasse parado apenas bloqueando. Alguns meses depois, Street Fighter EX 2 chegava aos arcades com poucas mudanças.

Lutadores:

Allen Snider
Akuma
Blair Dane
Chun Li
Cracker Jack
Darun Mister
Doctrine Dark
Garuda
Guile
Hokuto Kairi
Ken
M.Bison
Pullum Purna
Ryu
Skullomania
Zangief

Zangief

Para Zangief, lutar significava defender o nome da União Soviética. Depois que a União Soviética se desintegra, Zangief entra no torneio para trazer a glória de volta à Rússia.

Street Fighter EX Plus • 1997

Lançado antes de Street Fighter EX 2, transformou os lutadores antes só selecionados com códigos em lutadores normais. As técnicas especiais de Street EX foram mantidas e novos lutadores entraram em cena.

Lutadores:

Allen Snider
Garuda
Akuma
Blair Dame
Chun Li
Cracker Jack
Cycloid Beta
Cycloid Gamma
Darun Mister
Doctrine Dark
Evil Hokuto
Evil Ryu
Guile
Hokuto
Kairi
Ken
M.Bison
Pullum Purna
Ryu
Skullomania
Zangief

Street Fighter EX Plus Alpha • 1997

Pouco mudou nesta versão, exclusiva para P.Station. As duas técnicas mais famosas usadas no game continuam valendo e há dois lutadores a mais: Sakura e Dhalsim.

Lutadores:

Allen Snider
Garuda
Akuma
Blair Dame
Chun Li
Cracker Jack
Cycloid Beta
Cycloid Gamma
Darun Mister
Dhalsim
Doctrine Dark
Evil Hokuto
Evil Ryu
Guile
Hokuto
Kairi
Ken
M.Bison
Pullum Purna
Ryu
Sakura
Skullomania
Zangief

Super Akuma

Akuma sempre foi bastante forte e mau. A Capcom, contudo, conseguiu piorar sua personalidade e melhorar seus golpes. O resultado é Super Akuma, o mais poderoso chefão.

Street Fighter III: The Next Generation • 1997

O nome diz tudo. Dos antigos lutadores, sobraram Ryu e Ken. Além de novos jogadores, SFIII apresentou nova jogabilidade e novas artes marciais. Foi feito com base na placa CPS 3, da Capcom, que possibilitou o uso de animações e golpes especiais de encher os olhos.

Lutadores:

Ryu
Ken
Alex
Dudley
Yun/Yang
Ibuki
Oro
Necro
Sean
Elena
Gill

Pocket Fighter • 1997

Personagens em miniatura e jogabilidade simplificada fizeram a fama de Pocket Fighter. A Capcom trocou os seis botões por três: soco, chute e especial. O game saiu muito tempo depois de um site japonês ter anunciado o lançamento de Street Fighter Kids, mostrando uma foto criada por um funcionário da Capcom.

Lutadores:
Ryu
Ken
Chun Li
Zangief
Lei-Lei
Sakura
Felicia
Morrigan
Tabasa
Ibuki

Versões caseiras:
P.Station • Saturn

Street Fighter III: Second Impact

As mudanças são significativas em Second Impact. Além de dois novos lutadores, todos os outros tiveram seus golpes e aparência modificados. Os cenários mudaram e pode-se escolher o local da luta.

Lutadores:
Ryu
Ken
Alex
Dudley
Yun
Yang
Ibuki
Oro
Necro
Sean
Elena
Hugo
Urien
Gill

Street Fighter Alpha 3 • 1998

A cada jogo a história de Street Fighter fica mais nebulosa. Não se sabe muito bem onde se encaixa Street Fighter Alpha 3. Sabe-se que o jogo traz de volta Blanka, Cammy, E.Honda, Vega e Cody, de Final Fight. Há ainda novos lutadores: Karin, Mika e dois clones de Cammy, Juni e July. O jogo usa a placa CPS2, da Capcom.

Graphics by LUP

Lutadores:
Adon
Akuma
Birdie
Blanka
Cammy
Charlie
Chun Li
Cody
Dan
Dhalsim
E.Honda
Gen
Guy
Karin
Ken
M. Bison
R. Mika
Rolento
Rose
Ryu
Sagat
Sakura
Sodom
Vega
Zangief

Versões caseiras:
P.Station

Cody
Herdado de Final Fight, Cody aparece em Street Fighter Alpha 3 depois de se meter em encrencas com a polícia.

STREET FIGHTER ZERO 3

Melhor versão de Street Fighter para P.Station, Street Fighter Zero 3 traz novos modos, novos lutadores e muita porrada! Nas próximas páginas você vai aprender a usar todos os golpes de todos os lutadores e ainda vai ver os melhores combos do game

Os Modos de Jogo

Em **Street Fighter Zero 3** cada personagem tem três modos de jogo: X-ism, Z-ism e V-ism.

Estilo X
Baseado na jogabilidade de **Super Street Fighter II X**, o **Super Turbo** nos EUA. Neste modo, o medidor de defesa é bem maior e a barra de Super Combo tem apenas 1 nível. Há apenas um Super Combo por personagem, mas o estrago que ele faz, geralmente, é superior ao nível 3 do estilo Z. Não existem elementos como defesa aérea, Zero Counter ou recuperação no chão.

Estilo Z
Tem como base a série **Zero** (**Alpha** nos States). O medidor de Super Combo tem três níveis e você pode definir o nível a ser usado. Com os botões fracos, usa-se o Super Combo nível 1; com o médio, sairá o nível 2 e com o forte, óbvio, o Super 3. Os lutadores podem ter mais de dois Super Combos e o Zero Counter gasta um nível de barra. Barra de defesa menor que o estilo X.

Estilo V
Refere-se ao Variable Combo, o Custom Combo de **Street Fighter Zero 2**. Aciona-se usando soco + chute da mesma força. Fazendo isso, o lutador ganha sombras e elas fazem o mesmo movimento do corpo real. Assim você "monta" seu Super Combo. O intervalo das sombras varia conforme a intensidade dos botões a serem utilizados. Com o fraco, o objetivo é fazer combos. Se usar o médio ou o forte, o negócio é rodear o inimigo com voadoras. O Variable Combo é desfeito ao se tomar um golpe ou quando acabar a barra. Não há Super Combos, a barra de defesa é a menor de todos os estilos e o Zero Counter consome 50% da barra.

Movimentos Básicos

Defesa: ← ou ↓. Vale no ar também, mas não defende Super Combos e golpes terrestres que não sejam projéteis. Quando você defende, perde energia de defesa, uma barra localizada embaixo do medidor de energia. Quando a energia de defesa acabar, seu lutador ficará de guarda aberta por alguns instantes, o suficiente para tomar um belo combo.
Arremesso: ← ou → + SS ou CC. Alguns não têm arremesso com chute, mas todos agarram no ar.
Sair do arremesso: no momento em que for agarrado, aperte → + soco ou chute (exceto fraco).
Zero Counter: durante a defesa, aperte → + soco + chute da mesma força (gasta barra de Super Combo).
Recuperação (no chão): CC quando for golpeado.
Recuperação (no ar): SS quando for golpeado.
Provocação: Start.

RYU

[X][Z][V] **Hadouken:** ↓↘→ + soco
[X][Z][V] **Fire Hadouken:** ←↙↓↘→ + soco
[X][Z][V] **Hadou no Kamae:** ↓↘→ + Start
[X][Z][V] **Shouryuuken:** →↓↘ + soco
[X][Z][V] **Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar)
[X][Z][ ] **Shinkuu Hadouken:** ↓↘→↓↘→ + soco
[ ][Z][ ] **Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙←↓↙← + chute
[ ][Z][ ] **Metsu Shouryuuken:** ↓↘→↓↘ + chute (nível 3)

RYU ASSASSINO

[X][Z][V] **Hadouken:** ↓↘→ + soco
[X][Z][V] **Fire Hadouken:** ←↙↓↘→ + soco
[X][Z][V] **Ashura Senku:** →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
[X][Z][V] **Shouryuuken:** →↓↘ + soco
[X][Z][V] **Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar)
[X][Z][ ] **Shungokusatsu:** SR, SR, →, CR, SF (nível 3)

Legendas

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois botões de soco simultaneamente
CC - dois botões de chute simultaneamente
SSS - três botões de soco simultaneamente
CCC - três botões de chute simultaneamente
+ - pressionar simultaneamente
, - pressionar em seqüência
/ - opção de comando
(c) - carregar
Obs.: os golpes em vermelho são os Super Combos.

[ ][Z][ ] **Messatsu Gouhadou:** ↓↘→↓↘→ + soco

[ ][Z][ ] **Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙←↓↙← + chute

[ ][Z][ ] **Messatsu Goushouryuken:** ↓↘→↓↘→ + chute

KEN

[X][Z][V] **Hadouken:** ↓↘→ + soco

[X][Z][V] **Shouryuuken:** →↓↘ + soco

[X][Z][V] **Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar)

[ ][Z][V] **Zempou Tenshin:** ↓↙← + soco

[ ][Z][V] **Zentou:** ↓↘→ + Start

[X][Z][ ] **Shouryuu Reppa:** ↓↘→↓↘ + soco

[ ][Z][ ] **Shinryuuken:** ↓↘→↓↘ + chute

[ ][Z][ ] **Shippu Jinraikyaku:** ↓↙←↓↙← + chute (nível 3)

SAGAT

[X][Z][V] **Tiger Shot:** ↓↘→ + soco ou chute

[ ][Z][V] **Tiger Blow:** →↓↘ + soco

[X][ ][ ] **Tiger Uppercut:** →↓↘ + soco

[ ][Z][V] **Tiger Crush:** →↓↘ + chute

[X][ ][ ] **Tiger Crush:** ↓↘→↗ + chute

[ ][Z][ ] **Tiger Angry:** ↓↘→ + Start (o Tiger Blow conseguinte ficará mais forte)

[X][Z][ ] **Tiger Genocide:** ↓↘→↓↘ + chute

[ ][Z][ ] **Tiger Cannon:** ↓↘→↓↘→ + soco

[ ][Z][ ] **Tiger Raid:** ↓↙←↓↙← + chute

CHUN-LI

[X][Z][V] **Hyakuretsukyaku:** chute repetido

[ ][Z][V] **Tenshoukyaku:** (c) ↓↑ + chute

[X][ ][ ] **Tenshoukyaku:** em reversal, (c) ↓↑ + chute

[ ][Z][V] **Kikouken:** ←↙↓↘→ + soco

[ ][Z][V] **Sen'enshuu:** →↘↓↙← + chute

[X][ ][ ] **Souhakkei:** (c) ↔ + soco

[X][ ][ ] **Spinning Bird Kick:** (c) ↔ + chute (vale no ar)

[X][Z][ ] **Senretsukyaku:** (c) ↔↔ + chute

[ ][Z][ ] **Hazan Tenshoukyaku:** (c) ↙↘↙↗ + chute

[ ][Z][ ] **Kikoushou:** ↓↘→↓↘→ + soco

ADON

[X][Z][V] **Jaguar Tooth:** →↘↓↙← + chute

[X][Z][V] **Rising Jaguar:** →↓↘ + chute

[ ][Z][V] **Jaguar Kick:** ←↓↙ + chute

[X][Z][ ] **Jaguar Varied Assault:** ↓↘→↓↘ + soco (+ soco ou chute repetido para continuar)

[ ][Z][ ] **Jaguar Revolver:** ↓↘→↓↘→ + chute

BIRDIE

[X][Z][V] **Bull Head:** (c) ↔ + soco

[X][Z][V] **Bull Horn:** (c) SS ou CC (quanto mais carregar mais forte será o golpe)

[X][Z][V] **Murderer Chain:** 360° + soco

[X][Z][V] **Bandit Chain:** 360° + chute

[X][ ][ ] **Bad Hammer:** SF de perto, ↑ + soco

[X][Z][ ] **The Birdie:** (c) ↔↔ + soco

[ ][Z][ ] **Bull Revenger:** ↓↘→↓↘ + botão

DAN

[X][Z][V] **Gadouken:** ↓↘→ + soco

[X][Z][V] **Kouryuuken:** →↓↘ + soco (probabilidade de 1/8 de sair um golpe invencível, que brilha)

[X][Z][V] **Dankuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar, exceto para o estilo X)

[X][Z][V] **Provocações especiais:** ↓↘→ + Start / ↓↙← + Start / ↓↘→↓↘→ + Start

[ ][ ][V] **Saikyo Style Defense:** → + SSS (uma espécie de Advanced Guard)

[ ][Z][ ] **Mith of Provocation:** ↓↙←↓↙← + Start (nível 3)

[X][Z][ ] **Hisshou Buraiken:** ↓↙←↓↙← + chute

[ ][Z][ ] **Shinkuu Gadouken:** ↓↘→↓↘→ + soco

[ ][Z][ ] **Kouryuu Rekka:** ↓↘→↓↘ + chute

DHALSIM

[X][Z][V] **Yoga Fire:** ↓↘→ + soco

[X][Z][ ] **Yoga Flame:** →↘↓↙← + soco

[X][ ][ ] **Yoga Flame:** ←↙↓↘→ + soco

[X][Z][ ] **Yoga Blast:** →↘↓↙← + chute

[ ][Z][ ] **Yoga Blast:** ←↙↓↘→ + chute

[X][Z][V] **Yoga Teleport:** →↓↘/ ←↓↙ + SSS / CCC (vale no ar)

[X][Z][V] **Yoga Float:** no ar, Start

[X][Z][V] **Yoga Escape:** em reversal, ←↙↓ + chute

[X][ ][ ] **Yoga Tempest:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco

[ ][Z][ ] **Yoga Inferno:** ↓↘→↓↘→ + soco

[ ][Z][ ] **Yoga Strike:** ↓↘→↓↘ + chute

[ ][Z][ ] **Yoga Stream:** ↓↙←↓↙← + soco

ZANGIEF

[X][Z][V] **Double Lariat:** SSS (corpo invencível)

[X][Z][V] **Quick Double Lariat:** CCC (pés invencíveis)

[X][ ][ ] **Banishing Flat:** →↘↓ + soco

[ ][Z][V] **Banishing Flat:** →↓↘ + soco

[X][Z][V] **Screw Pile Driver:** 360° + soco

[X][Z][V] **Atomic Suplex:** 360° + chute

[X][Z][ ] **Final Atomic Buster:** 720° + soco

[ ][Z][ ] **Aerial Russian Slam:** ↓↘→↓↘ + chute

GUILE

[X][Z][V] **Sonic Boom:** (c) ↔ + soco

[X][Z][V] **Somersault Kick:** (c) ↓↑ + chute

[X][Z][ ] **Somersault Strike:** (c) ↙↘↙↗ + chute

[ ][Z][ ] **Sonic Hurricane:** (c) ↔↔ + soco

GEN

[ ][Z][V] **Estilo Louva-a-Deus:** SSS

[ ][Z][V] **Estilo Garça:** CCC

Os golpes a seguir servem para o estilo Louva-a-Deus:

[X][Z][V] **Hyakurenkou:** soco repetido

[X][Z][V] **Gekirou:** →↓↘ + chute (+ chute para continuar)

[X][Z][ ] **Zan'ei:** ↓↘→↓↘→ + soco

[ ][Z][ ] **Shitenshuu:** ↓↙←↓ ↙← + soco

Os golpes a seguir servem para o estilo Garça:

[X][Z][V] **Jassen:** (c) ↔ + soco

[ ][Z][V] **Ouga:** (c) ↓↑ + chute

[ ][Z][ ] **Jakou'ha:** ↓↘→↓↘ + chute

[ ][Z][ ] **Kouga:** no ar, ↓↙← ↓↙← + chute

Obs: no X-ism, há uma mistura dos estilos Louva-a-Deus e Garça.

ROLENTO

[X][Z][V] **Patriot Circle:** ↓↘→ + soco (até 3 vezes)

[X][Z][V] **Stinger:** →↓↘ + chute (+ botão para continuar)

[X][Z][V] **Mekong Delta Attack:** SSS (+ soco no pouso)

[X][Z][V] **Mekong Delta Air Raid:** ↓↙← + soco (+ soco para continuar)

[X][Z][V] **Mekong Delta Escape:** ↓↙← + chute (+ botão para continuar)

[ ][Z][V] **Trick Landing:** pule e CCC quando tocar o chão

[ ][Z][V] **High Jump:** ↓↑

[X][Z][ ] **Take no Prisoner:** ↓↘→↓↘→ + soco

[ ][Z][ ] **Mine Sweeper:** ↓↙←↓↙← + soco

[ ][Z][ ] **Steel Rain:** ↓↘→↓ ↘→ + chute

STREET FIGHTER ZERO 3

SAKURA

[X][Z][V] **Shououken:** →↓↘ + soco
[X][Z][V] **Hadouken:** ↓↘→ + soco (carregável)
[X][Z][V] **Shumpuukyaku:** ↓↙← + chute
[ ][Z][V] **Sakura Otoshi:** →↓↘ + chute (+ soco para atacar)
[X][Z][ ] **Midare Zakura:** ↓↘→↓↘ + chute
[ ][Z][ ] **Shinkuu Hadouken:** ↓↘→↓↘→ + soco
[ ][Z][ ] **Haru Itiban:** ↓↙←↓ ↙← + chute
[X][Z][V] **Daikyo Burning:** 360° + chute
[X][Z][V] **Tengu Walking:** em reversal, ←↙↓ + chute
[X][Z][V] **Kouten Okiagari:** em reversal, →↘↓ + soco
[X][Z][V] **Yagura Reverse:** ↓↙← + chute
[X][Z][V] **Tengu Walking:** quando derrubado, ↓↙← + chute
[X][Z][ ] **Meido no Miyage:** ↓↘→↓↘→ + soco
[ ][Z][ ] **Tentchusatsu:** 720° + soco

GUY

[X][Z][V] **Bushin Sempuukyaku:** ↓↙← + chute
[X][Z][V] **Bushin Izuna Otoshi:** ↓↘→ + soco (+ soco para agarrar ou soltar uma cotovelada)
[X][Z][V] **Hayagake:** ↓↘→ + chute (fraco para correr e parar, médio para uma rasteira e forte para uma voadora - pressione chute novamente para adicionar esses movimentos)
[X][Z][V] **Houzantou:** ↓↙← + soco
[X][Z][V] **Bushin Seoi Nage:** agarre com CC e →↗↑↖← + SS
[X][Z][V] **Bushin Gokussaken:** SR, SM, SF, CF
[X][Z][ ] **Bushin Mussourenka:** → ↘↓↙←→↘↓↙← + soco (nível 3)
[ ][Z][ ] **Bushin Hassouken:** ↓↘→↓↘ + soco
[ ][Z][ ] **Bushin Gouraikyaku:** ↓↘→↓↘ + chute

SODOM (KATANA)

[X][Z][V] **Jigoku Scrape:** ↓↘→ + soco
[X][Z][V] **Shiraha Catch:** →↓↘ + chute (movimento de contra-ataque)
[X][Z][V] **Yagura Reverse:** ←↓↙ + chute
[X][Z][V] **Butsumetsu Buster:** 360° + soco

[ ][Z][ ] **Aura Soul Spark:** ↓↙←↓↙← + soco
[ ][Z][ ] **Soul Illusion:** ↓↘→ ↓↘ + chute

VEGA (M. BISON)

[ ][Z][V] **Psycho Shot:** (c) ←→ + soco
[X][ ][ ] **Psycho Crusher:** (c) ←→ + soco
[X][Z][V] **Double Knee Press:** (c) ←→ + chute
[X][Z][V] **Head Press:** (c) ↓↑ + chute (+ soco para um Somersault Skull Diver)
[ ][Z][V] **Somersault Skull Diver:** (c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)
[X][ ][ ] **Devil Reverse:** (c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)
[ ][Z][V] **Bison Warp:** →↓↘ / ←↓↙ + SSS / CCC
[X][Z][ ] **Knee Press Nightmare:** (c) ←→←→ + chute
[ ][Z][ ] **Psycho Crusher:** (c) ←→←→ + soco

GOUKI (AKUMA)

[X][Z][V] **Gouhadouken:** ↓↘→ + soco (vale no ar)
[X][Z][V] **Goushouryuuken:** →↓↘ + soco
[X][Z][V] **Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar)
[ ][Z][V] **Hyakkishuu:** ↓↘→↗ + soco (+ botão para atacar - dependendo da distância, há variação de golpes)
[X][Z][V] **Hell Hadouken:** →↘↓↙← + soco
[X][Z][V] **Ashura Semku:** ↘↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
[X][Z][V] **Rolar:** ↓↙← + soco
[X][Z][ ] **Shungokusatsu:** SR, SR, →, CR, SF
[ ][Z][ ] **Messatsu Goushouryuu:** ↓↘→↓↘ + soco
[ ][Z][ ] **Tenma Gouzankuu:** no ar, ↓↘→↓↘ + soco
[ ][Z][ ] **Messatsu Gouhadou:** →↘↓↙←→↘↓↙← + soco

BLANKA

[X][Z][V] **Electric Thunder:** soco repetido
[X][Z][V] **Rolling Attack:** (c) ←→ + soco
[X][Z][V] **Vertical Rolling:** (c) ↓↑ + chute
[X][Z][V] **Backstep Rolling:** (c) ←→ + chute
[X][Z][ ] **Ground Shave Rolling:** (c) ←→←→ + soco (mantenha soco pressionado para atrasar o golpe)
[ ][Z][ ] **Tropical Hazard:** (c) ↙↘↙↗ + chute

CAMMY

[X][Z][V] **Spiral Arrow:** ↓↘→ + chute
[X][Z][V] **Cannon Spike:** →↓↘ + chute
[X][Z][ ] **Accel Spin Knuckle:** →↘↓↙← + soco
[X][Z][V] **Hooligan Combination:** ↓↘→↗ + soco (+ CM ou CF para atacar - o golpe varia conforme a distância)
[ ][ ][V] **Cannon Strike:** pulando para frente, ↓↙← + chute
[ ][Z][V] **Cannon Revenge:** ↓↙← + chute (movimento de contra-ataque efetivo para golpes médios)
[X][Z][ ] **Spin Drive Smasher:** ↓↘→↓↘ + chute
[ ][Z][ ] **Reverse Shaft Breaker:** ↓↙←↓↙← + chute
[ ][Z][ ] **Killer Bee Assault:** (c) ↙↘↙↗ + chute (nível 3)

CODY

[X][Z][V] **Criminal Upper:** ↓↙← + soco
[X][Z][V] **Raffian Kick:** ↓↘→ + chute (fraco - rasteira; médio - chute lateral; forte - chute alto)
[X][Z][V] **Bad Stone:** ↓↘→ + soco (joga a faca se estiver com ela - mantenha pressionado o botão para atrasar o golpe)
[X][Z][V] **Pegar faca:** ↓ + SS em cima dela
[ ][Z][V] **Bad Spray:** quando arremessado, ←↙↓ + soco
[X][Z][ ] **Final Destruction:** ↓↘→↓↘→ + soco
[ ][Z][ ] **Dead End Irony:** ↓↘→↓↘→ + chute

Obs: no estilo V, Cody esquiva durante o bloqueio.
Obs 2: no estilo X, usando o Final Destruction, Cody pode fazer combos à la Final Fight apertando os botões

repetidamente.
Com soco + chute faça uma giratória.

E. HONDA

[X][Z][V] **Hyakuretsu Harite:** soco repetido
[X][Z][V] **Super Zutsuki:** (c) ←→ + soco
[X][Z][V] **Super Hyakkan Otoshi:** (c) ↓↑ + chute
[X][Z][V] **Ooitchonage:** 360° + soco
[X][Z][ ] **Onimussou:** (c) ←→ ←→ + soco
[ ][Z][ ] **Fuji Oroshi:** (c) ←→ ←→ + chute
[ ][Z][ ] **Tchozetsunage:** 720° + soco

BALROA (VEGA)

[X][Z][V] **Flying Barcelona Attack:** (c) ↓↑ + chute (+ soco para atacar)
[X][Z][V] **Izuna Drop:** (c) ↓↑ + chute (+ ↓ + soco perto do inimigo para agarrar)
[X][Z][V] **Rolling Crystal Flash:** (c) ←→ + soco
[X][Z][V] **Skyhigh Claw:** (c) ↓↑ + soco
[X][ ][ ] **Scarlet Terror:** (c) ↙→ + chute
[X][Z][V] **Back Slash:** SSS
[X][Z][V] **Short Back Slash:** CCC
[X][Z][ ] **Rolling Izuna Drop:** (c) ↙↘↙↗ + chute (+ direcional + soco perto do inimigo para agarrar)
[ ][Z][ ] **Red Impact:** (c) ←→←→ + soco (nível 3)
[ ][Z][ ] **Scarlet Mirage:** (c) ←→←→ + chute

RAINBOW MIKA

[X][Z][V] **Flying Peach:** ↓↙← + botão
[X][Z][V] **Daydream Headlock:** 360° + chute repetido
[X][Z][V] **Paradise Hold:** 360° + soco
[X][Z][V] **Wingless Airplane:** no ar, →↘↓↙← + chute
[X][Z][ ] **Thirteen's Peach Special:** ↓↘→↓↘ + chute (aciona uma corrida - use soco para um Dageki e um chute para um Tobikoshi). Após acertar um Dageki e perto do poste faça os seguintes golpes:
- **Moonsault Press:** soco
- **Missile Kick:** chute
- **Wingless Airplane:** → + soco
- **Paradise Hold:** → + chute

Após um Tobikoshi, aperte soco ou chute para pegar as costas do oponente e realizar os golpes:
- **Enzui Lariat:** soco
- **Enzui Drop Kick:** chute
- **Rainbow Suplex:** → + soco
- **Daydream Headlock:** → + chute

[ ][Z][ ] **Rainbow Hip Rush:** ↓↘→↓↘→ + soco
[ ][Z][ ] **Heavenly Dynamite:** 720° + soco repetidamente

MIKE BISON (BALROG)

[X][Z][V] **Dash Straight:** (c) ←→ + soco
[ ][Z][V] **Dash Ground Straight:** (c) ←↘ + soco
[X][Z][V] **Dash Upper:** (c) ←→ + chute
[ ][Z][V] **Dash Ground Upper:** (c) ←↘ + chute
[X][Z][V] **Turn Punch:** (c) SSS ou CCC
[ ][Z][V] **Buffalo Head:** em reversal, (c) ↓↑ + soco
[X][Z][ ] **Crazy Buffalo:** (c) ←→←→ + soco
[ ][Z][ ] **Gigaton Blow:** (c) ←→←→ + chute (nível 3)

KARIN

[X][Z][V] **Gurenken:** ↓↘→ + soco, soco, soco (após o segundo hit pode-se ligar com → / ↓ / ↑ + chute ou chute sem usar o direcional - depois do segundo ou terceiro hit pode-se ligar com ← / → + soco ou ↓ + SS)
[X][Z][V] **Mujinkyaku:** →↓↘ + chute
[X][Z][V] **Houshou:** →↓↘ + soco
[X][Z][V] **Yasha Gaeshi:** ↓↙← + soco / chute (golpe de contra-ataque; o soco pega golpes altos e o chute evita golpes baixos)
[X][Z][V] **Ressen'ha:** ↓↘→↗ + chute
[X][Z][V] **Tetsuhiji:** ←↓↙ + soco, soco
[X][Z][ ] **Shimpi Kaikyaku:** ↓↘→↓↘→ + soco
[ ][Z][ ] **Kououken:** ↓↘→↓ ↘→ + chute
[X][Z][V] **Kill Bear:** 360° + soco

JULI

[X][Z][V] **Cannon Spike:** →↓↘ + chute
[X][Z][V] **Sniping Arrow:** ↓↘→ + chute
[X][Z][V] **Accel Spin Knuckle:** →↘↓↙← + soco
[X][Z][ ] **Reverse Shaft Breaker:** ↓↙←↓↙ + chute
[ ][Z][ ] **Spin Drive Smasher:** ↓↘→↓↘ + chute

JUNI

[X][Z][V] **Cannon Spike:** (c) ↓↑ + chute
[X][Z][V] **Spiral Arrow:** (c) ←→ + chute
[X][Z][V] **Hooligan Combination:** ↓↘→ + soco (→ + chute quando chegar perto do inimigo)
[X][Z][V] **Cannon Strike:** pule para frente e ↓↘→ + chute
[X][Z][V] **Mach Slide:** ↓↘→ + chute
[X][Z][V] **Earth Direct:** 360° + soco
[X][Z][ ] **Psycho Streak:** (c) ←→←→ + soco
[ ][Z][ ] **Spin Drive Smasher:** (c) ↙↘↙↗ + chute

FEI LONG

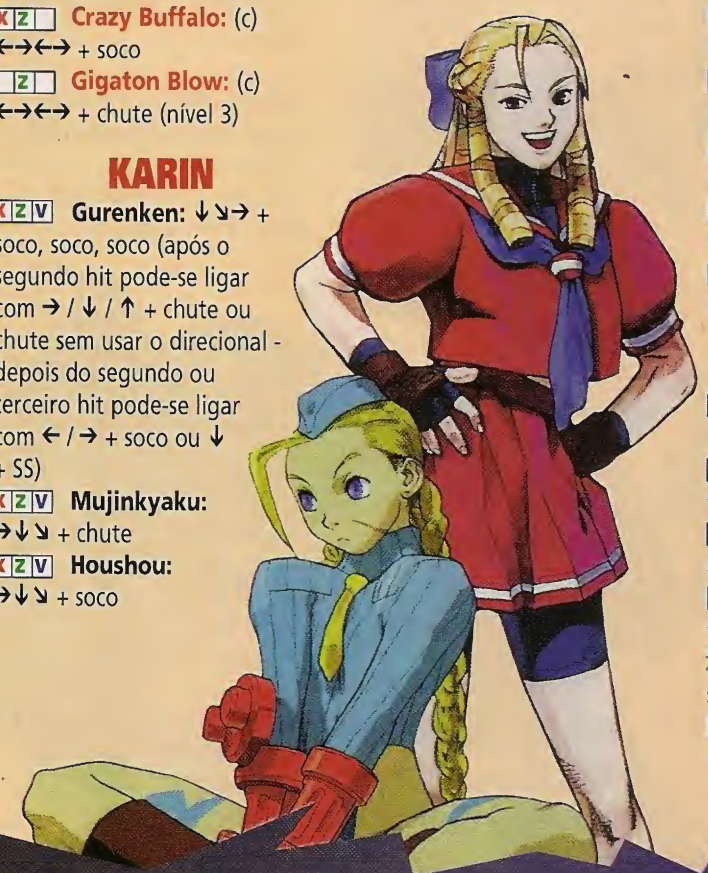
[X][Z][V] **Rekkaken:** ↓↘→ + soco (até 3 vezes)
[X][Z][V] **Shienkyaku:** ←↓↙ + chute
[X][ ][V] **Rekkukyaku:** ↓↘→↗ + chute
[X][Z][ ] **Rekkashinken:** ↓↘→↓↘→ + soco
[ ][Z][ ] **Shienrenkyaku:** ↓↙←↓↙← + chute
[ ][Z][ ] **Ryuhassai:** ↓↙←↓↙← + soco (nível 3)

DEE JAY

[X][Z][V] **Air Slasher:** (c) ←→ + soco
[X][Z][V] **Double Rolling Sobutt:** (c) ←→ + chute
[X][Z][V] **Machine Gun Upper:** (c) ↓↑ + soco repetido
[X][ ][V] **Jack Knife Maximum:** (c) ↓↑ + chute
[X][Z][ ] **Sobutt Carnival:** (c) ←→←→ + chute
[ ][Z][ ] **Theme of Sunrise:** (c) ↙↘↙↗ + chute
[ ][Z][ ] **Climax Beat:** (c) ↙↘↙↗ + soco

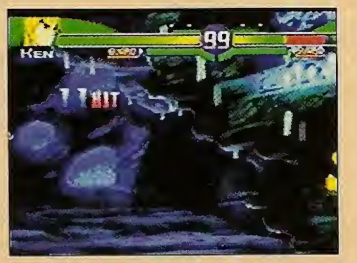
THUNDER HAWK

[X][Z][V] **Mexican Typhoon:** 360° + soco
[X][Z][V] **Tomahawk Buster:** →↓↘ + soco
[X][Z][V] **Condor Dive:** na ascendente do salto, SSS
[ ][Z][V] **Condor Spire:** ←↓↙ + soco
[X][Z][ ] **Raising Typhoon:** 720° + soco
[ ][Z][ ] **Canyon Splitter:** ↓↘→↓↘→ + soco



STREET FIGHTER ZERO 3

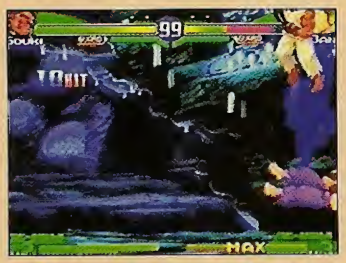
KEN



COMBO: pule com soco forte, soco forte agachado, ↓↘→ ↓↘→+ soco.

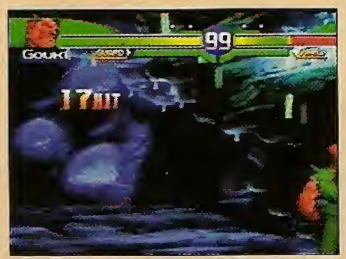
COMBO: pule com soco médio, soco médio agachado, ↓↙← ↓↙← + chute

AKUMA



COMBO: pulando para frente, ↘+ chute médio, chute médio agachado, ↓↙← ↓↙← + soco

SUPER AKUMA



COMBO: no ar, faça ↓↘→ + soco, soco fraco, soco fraco, → chute fraco, soco forte

*** (c) carregar por 2 segundos**

NASH

COMBO: pule com chute médio, chute fraco agachado, soco médio agachado, (c)* ↙↘↙↓ + chute.

COMBO: pule com soco médio, soco médio agachado, (c) ←→←→ + chute

RYU

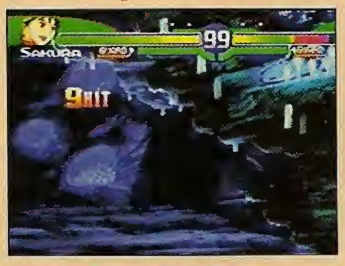
COMBO: com o inimigo no canto da tela, pule com chute médio, soco médio agachado, ↓↙← ↓↙← + chute forte.

COMBO: com o inimigo no canto da tela, →↓↘ + soco fraco, soco médio em pé, ↓↙← + chute

ADON

COMBO: pule com chute médio, chute médio agachado, →↓↘ + chute

SAKURA



COMBO: pule com chute forte, soco fraco agachado, chute fraco agachado, ↓↘→ + soco

COMBO: perto com chute fraco, chute fraco agachado, ↓↘→ ↓↘→ + chute agachado com chute fraco, ↓↙← ↓↙← + chute

SODOM

COMBO: pule com chute forte, soco forte agachado, ↓↘→↓↘→ + soco

BIRDIE

COMBO: pule com soco forte, soco forte agachado, ↓↘→ ↓↘→ + soco forte

SAGAT

COMBO: pule com chute médio, soco médio em pé, →↓↘ + soco

COMBO: pule com chute forte, chute médio agachado, ↓↘→ + chute

COMBO: pule com chute médio, soco fraco agachado, chute fraco agachado, ↓↘→ + soco

FEI LONG

COMBO: pule com soco forte, soco forte agachado, ↓↙←↓↙← + chute

T. HAWK

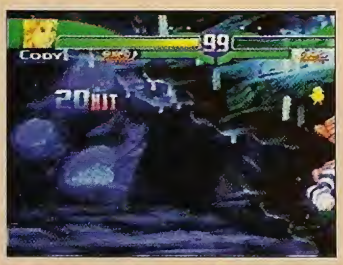
COMBO: pule com chute forte, soco fraco agachado, →↓↘ + soco

CAMMY

COMBO: pule com chute médio, de pé com soco médio, ↓↘→ + chute

COMBO: pule com chute médio. soco fraco agachado, chute fraco agachado, ↓↘→ ↓↘→ + chute

CODY



COMBO: pule com chute fraco, soco fraco em pé, ↓↙← + soco

JULI

COMBO: pule com chute forte, soco forte em pé, ↓↘→↓↘→ + chute

CHUN-LI

COMBO: pule com chute médio, chute fraco agachado e aperte chute fraco rápido e repetidamente

COMBO: pule com soco forte, chute médio agachado, (c) ←→ ← → + chute

COMBO: pule com soco forte, chute médio agachado, (c) ← → ← → + chute, ↓↘→ ↓↘→ + soco, (c) ↙↘ ↙ ↓ + chute

KARIN

COMBO: pule com chute médio, soco fraco em pé, ↓↘→ + chute, ↓↘→↓↘→ + chute

COMBO: pule com chute médio, soco fraco em pé, ↓↘→ + soco, soco, → + soco

GUY

COMBO: soco fraco agachado, ↓↘→ + soco

COMBO: chute fraco agachado, ↓↙← + chute

ROLENTO

COMBO: pule com chute médio, agachado com chute médio, ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco

E HONDA

COMBO: com o inimigo no canto, pule com soco forte, soco médio agachado, (c) ←→←→ + soco, chute forte

ROSE

COMBO: pule com soco forte, soco forte agachado, ↓↘→ + chute

COMBO: pule com soco forte, soco forte agachado, ↓↙← ↓↙← + soco médio

BLANKA

COMBO: pule com soco forte, soco fraco agachado, aperte soco rápido repetidamente para dar um choque. Com o inimigo no ar, pule com soco forte

COMBO: pule com chute médio, agachado com chute fraco, aperte soco rápido repetidamente para dar um choque, (c)↓ ↑ + chute.

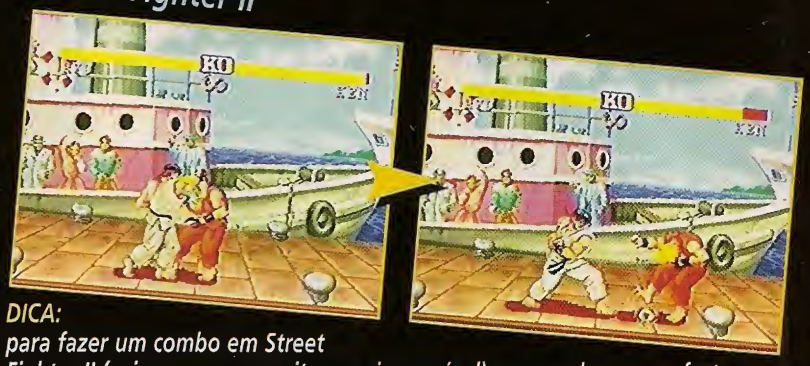
COMBO: pule com chute, soco forte, chute médio agachado, (c)← → + soco

Street Fighter collection

Nesta coleção você não vai encontrar o primeiro Street Fighter. Não é problema: todos os bons e velhos games da série estão aqui. São dois jogos. No primeiro, Street Collection, você pode jogar Super Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo e Street Fighter Zero 2 Dash, jogo baseado em Street Zero com modos diferentes e mais uma lutadora, a Cammy. Em Street Collection II, o segundo, estão as três versões de Street Fighter II – Street II, Champion Edition e Hyper Fighting. Tudo exatamente como era no arcade há alguns anos.

Collection 2

Street Fighter II



DICA: para fazer um combo em Street Fighter II (coisa que para muitos era impossível) use voadora, soco forte abaixado e finalize rápido com qualquer golpe especial. Vale para todos

Street Fighter II' - Champion Edition

DICA: quando o jogo foi lançado, foi descoberta uma apelação terrível com M.Bison. Faça ← → + soco forte. O espiral de M.Bison acertará várias vezes a defesa do oponente e, mesmo defendendo, o adversário perderá energia

Street Fighter II - Hyper Fighting

DICA: nessa versão, o jogo está rápido e alguns golpes foram modificados e acrescentados. Use o novo golpe de Blanka, ↓ ↑+ chute, para surpreender seu adversário

Collection 1

Super Street Fighter II

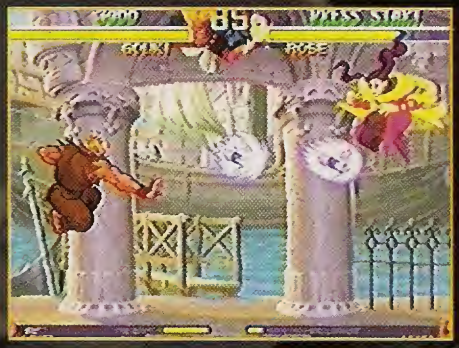
DICA: esse foi o primeiro Street Fighter com a presença de combos. Use o combo básico voadora, chute médio abaixado e finalize com qualquer golpe especial para tontear seu oponente. Vale para todos

Super Street Fighter II Turbo

DICA: aqui começou a era dos especiais em Street Fighter. Para soltá-los basta fazer duas vezes o movimento especial... (cada personagem só possui um super move)

Street Fighter Zero 2 Dash

DICA: para usar Evil Ryu, aperte Start 2 vezes com o cursor em Ryu. Ele possui os mesmos golpes de Akuma, menos a magia aérea



DICA: para jogar com Super Akuma aperte Start 5 vezes com o cursor em Akuma. Super Akuma pode liberar duas magias aéreas

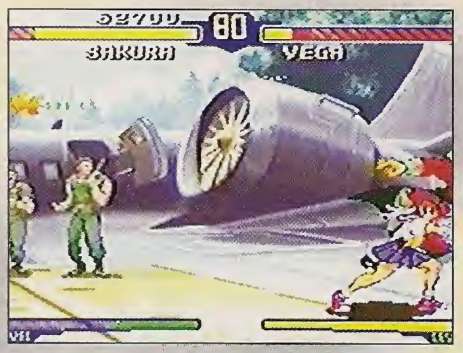
STREET FIGHTER COLLECTION 1 E 2

CAPCOM — luta — **5**

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

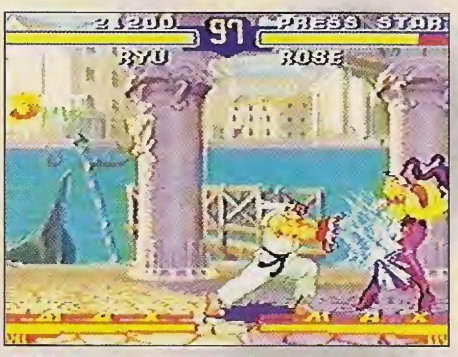
1/2 Jogadores
Memory Card

Street Fighter Zero 2 é com certeza o melhor Street Fighter já lançado para o SNes. Praticamente um milagre. Claro que não se pode comparar com a versão para arcade e para os consoles de 32 bits: a velocidade não é uma maravilha e há um tempo considerável de loading antes e depois das lutas. Mas o SNes tem suas vantagens. O joystick, por exemplo, é muito melhor que o do P.Station em jogos de luta. Fora isso, a conversão dos gráficos e sons, apesar de limitada pela memória disponível, está muito boa. Fique de olho nas dicas: com elas, além de detonar seus adversários, você vai fazer bonito na hora de finalizar uma batalha...



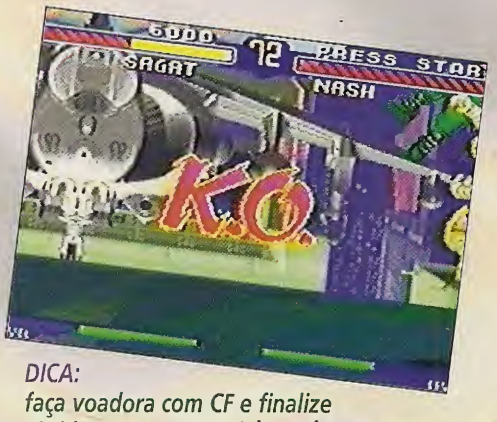
DICA: após uma voadora com CF, faça rápido ↓↘→↓↘→ + SF para finalizar com um especial

DICA: lute com Nash sempre abaixado e com o controle carregado para ↙. Quando o adversário errar um ataque, acerte-o com o especial ↘↙↖ + CF



DICA: surpreenda seu adversário usando um combo básico, válido para todos os personagens, voadora + SF ou CF, CM abaixado e finalize com qualquer movimento especial

DICA: com Ken, faça uma voadora com CF e rapidamente finalize com ↓↘→↓↘→ + SF



DICA: faça voadora com CF e finalize rápido com o especial ↓↘→↓↘→ + CF

DICA: ao defender um ataque com Chun-Li, faça →←→ + C para liberar um especial sem erro

STREET FIGHTER ZERO 2

CAPCOM
luta

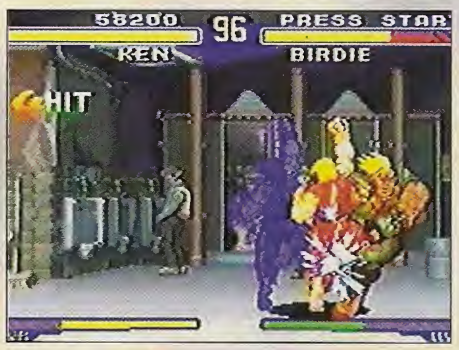
4

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1/2 Jogadores

LEGENDA

SF - soco fraco
SM - soco médio
SR - soco rápido
CF - chute fraco
CM - chute médio
CR - chute rápido



DICA: acerte uma voadora com SF e finalize rápido com o especial ↓↘→↓↘→ + SF

DICA: no ar, faça rapidamente ↓↘→↓↘→ + SF para liberar o especial aéreo de Akuma

SGP DICAS

P.STATION

STREET FIGHTER ZERO 3

Acionar os modos:

Classical – jogue durante 3 horas.
Mazi – jogue durante 4 horas.
Saikyou – jogue durante 5 horas ou acabe no modo Arcade com dificuldade nível 4 ou superior.

Opções secretas:

Team Battle – vença o estágio Hong Kong no modo World Tour ou acabe o jogo no modo Arcade no nível 8.
Survival – vença o estágio Point 48106 no modo World Tour.
Dramatic Battle – vença o Team Battle com ambos os times.
Final Battle – acabe o jogo no modo Arcade com dificuldade nível 8.
Poses completas – jogue por 50 horas e pegue o mesmo personagem no modo versus (por exemplo, com Cody vs. Cody, ao provocar o adversário, Cody retira suas algemas).

Personagens secretos:

Guile – chegue ao nível 27 de seu personagem no modo World Tour.
Evil Ryu – chegue ao nível 28 de seu personagem no modo World Tour.
Super Akuma (Shin Gouki) – chegue ao nível 31 de seu personagem com as três barras ISM no master para selecioná-lo. Depois vá com o cursor até Akuma (Gouki), segure L1+ L2 e aperte qualquer outro botão.

Lute contra Super Akuma (Shin Gouki) no modo Final Battle:
Escolha qualquer personagem, segure L1+L2 enquanto escolhe a barra de ISM, mantenha-os apertados até Super Akuma (Shi Gouki) aparecer na tela VS.

P.STATION SATURN

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Deluxe Versus e remixes de músicas

Termine os três jogos. Assim, você habilitará a opção Deluxe Versus em que é possivel usar lutadores de versões diferentes do jogo. Terminando os três jogos, você ainda aciona o remix das músicas e dos efeitos sonoros.

P.STATION SATURN

STREET FIGHTER COLLECTION

Jogue com Akuma

Para jogar com Akuma, coloque o cursor em Ryu e aperte L1 e R1 ao mesmo tempo. Depois disso, Akuma aparecerá e você poderá usá-lo.

SNES

STREET FIGHTER ZERO 2

Lute contra Super Akuma

Consiga três perfects ou mais, cinco finalizações Custom ou Super e não perca nenhum round.

Chun-li com a roupa tradicional:

Leve o cursor até Chun-li, aperte e segure Start e aperte um botão de chute ou soco.

Jogue no cenário da Austrália

No modo Versus, vá com o cursor até o cenário de Sagat, aperte e segure Start e aperte qualquer botão de soco ou chute.